3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！

话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场
。
如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容
。
话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.87

口袋光环

《MHP2G》达人视频

太刀速杀黑角龙

大剑速杀黑角龙

攻略透解

召唤之夜

侦探神宫寺三郎DS

永不消失的心

我们是化石挖掘者

走近业界

探析“怪物猎人现象”的秘密

——来自猎人和业界的声音

专题企划

神龙见首不见尾

——漫谈游戏史上五大虚幻掌机

特快专递

梦猫DS / 铁人

高达纹章 / 魔唤精灵 携带版

火影忍者 疾风传 忍列传II

太鼓之达人DS 7岛大冒险

名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔

话梅杂志&3DM-SMV

北通®
BETOP

我"P"我选择！

看北通广告，中PSP主机！

从即日起，消费者填写本杂志验证码（08ZJ）参与北通看广告有奖活动，就有机会获取PSP2000主机和北通PSP线控耳机，详情请登陆网址http://www.betop-cn.com/2008.html

娱乐外设
PSP-2000

（本次活动最终解释权归北通所有！）

PSP2000部分精品推介：

北通二代网络线控386	北通微型线控耳机235	北通微型线控耳机239	北通二代座充262	北通电池组266	北通保护胶套224

北通：专业娱乐外设品牌 http://www.betop-cn.com
技术支持：support@betop-cn.com 免费客服专线：400 6754 300

拥 / 有 / 北 / 通 / 娱 / 乐 / 更 / 轻 / 松

本辑特别关注

攻略透解

经典S·RPG回归

召唤之夜

系统完全解析
详尽剧情攻略
二周目要素公开

P71

带你畅游奇幻的召唤世界

专题企划

神龙见首不见尾

——漫谈游戏史上五大虚幻掌机

它们曾承载着厂商的野心，它们曾为世人关注。然而高调公布之后却再无音讯，虚幻地存在于人们的记忆之中……

P64

P92

领你体验隐藏在诗节中的悲怆故事

攻略透解

经典侦探类游戏原创新作

侦探神宫寺三郎DS 永不消失的心

傻瓜式流程指南
剧情完全解析

梅杂志&3DM-SMV

掌机王SP 目录

VOL.87

美术总监：吴松
封面画师：变色猪

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

掌机情报站 004

004 掌机情报站
008 掌机销量榜
010 Lancer 专栏
011 Darkbaby 专栏

掌机黄金眼 012

012 黄金眼 REVIEW ——灵光守护者
014 掌机黄金眼

走近业界 017

017 探析“怪物猎人现象”的秘密——来自猎人和业界的声音

前线狙击 024

024 高达 激战宇宙
028 FATE/ 老虎斗技场 加强版
030 毁灭世界
034 无限边境 超级机器人大战 OG 传说
036 西格玛倍音

新作拼盘 042

042 桃太郎电铁 20 周年
043 箱庭生活 羊村物语 DS
043 宠物店物语 DS
044 遥远的时空中 梦浮桥
044 花样男子 恋爱吧少女
045 七日死游戏
045 滑行大师 2 无限自由

特快专递 046

046 魔唤精灵 携带版
050 铁人
052 高达纹章
056 火影忍者 疾风传 忍列传 II
058 太鼓之达人 DS 7 岛大冒险
060 名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔
062 梦猫 DS

专题企划 064

064 神龙见首不见尾——漫谈游戏史上五大虚幻掌机

攻略透解 071

071 召唤之夜
092 侦探神宫寺三郎 DS 永不消失的心
104 我们是化石挖掘者

玩转PSP 112

112 PSP 软件学院
117 全新 3.93 自制固件使用指南

玩转NDS 120

120 NDS 软件学院
124 烧录卡新闻站
126 开启全即时时代——ELink 新功能评测
129 要多华丽有多华丽——iTouch DS 烧录卡评测

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Eamil或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

话梅杂志&3DM-SMV

Contents

市场扫描 132

132 掌机市场扫描
134 硬件短消息

游戏万花筒 138

138 游戏万花筒
142 游戏美图秀

专区地带 144

144 米饼教室
146 轻松日语教室
148 SP 战略指挥所
150 手机游戏吧
152 吸血鬼之馆
154 机器人格纳库
156 洛克人世界

掌门人 158

158 掌门人
164 Levelup 坛友互动专栏
165 热点大家谈
166 FAQ 电台
168 小编寄语
170 小编博客
171《掌机王 SP》第 85 辑中奖名单
172 交流空间
174 天下聚会

掌机王自由谈 176

176 新的 OG，新的传说——全面解析《OG 传说》官方影像
179 "掌机王自由谈"的一些投稿注意事项
180 玩家点评

研究中心 181

181 流星洛克人 2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙

火热秘技 184

画廊 186

186 狩猎季节 2G 第三话

掌机游戏综合发售表 188

近期掌机资源下载列表 190

口袋光环 精彩内容导视 192

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下

NDS

宠物店物语DS 43
番外王魂 184
高达纹章 52
花样男子 恋爱吧少女 44
滑行大师2 无限自由 45
毁灭世界 30
火影忍者 疾风传 忍列传 II 56、光盘
机动战士高达 00 185
梦猫DS 62
名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔 60、光盘
七日死游戏 45
太鼓之达人DS 7岛大冒险 58、185、光盘
桃太郎电铁 20周年 42
我们是化石挖掘者 104、光盘
渥太利亚迷宫 光盘
无限边境 超级机器人大战OG传说 34
西格玛倍音 36
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你 184
箱庭生活 羊村物语DS 43
遥远的时空中 梦浮桥 44
召唤之夜 71、185、光盘
侦探神宫寺三郎DS 永不消失的心 92、光盘

PSP

FATE/老虎斗技场 加强版 28
超级机器人大战A 携带版 光盘
高达 激战宇宙 24
怪物猎人 携带版 2nd G 光盘
魔唤精灵 携带版 46、光盘
铁人 50

话梅杂志&3DM-SMV

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻热点

事件 EVENT

《怪物猎人 携带版 2nd》荣登宝座，“FAMI通大奖2007”结果发表

2007年4月26日，“FAMI通大奖2007”在东京都的会场内举行了颁奖仪式。这个大奖的特点是由玩家投票来决定获奖作品（获奖人）。其针对对象是从2007年1月1日到12月31日发售的1003款游戏。以日本著名游戏杂志《FAMI通》以及旗下各个杂志收集的玩家投票（有效票约36000票）为基础，经过“FAMI通大奖2007执行委员会”的审查，最终选出优秀的作品。

据报道，在此次“FAMI通大奖2007”上最终荣获大奖的是Capcom在PSP平台上发售的《怪物猎人 携带版 2nd》以及任天堂在Wii上发售的《超级马里奥 银河》。其他得奖作品的信息如下：

奖项	作品	机种	厂商
最佳新作品奖	《雷顿教授》系列	NDS	Level-5
Best Hit大奖	Wii Sports	Wii	任天堂
创新大奖	Wii Fit	Wii	任天堂
优秀奖	马里奥聚会DS	NDS	任天堂
	危机之源 最终幻想VII	PSP	SquareEnix
	塞尔达传说 幻影沙漏	NDS	任天堂
	口袋妖怪与不可思议的迷宫 时／暗之探险队	NDS	Pokemon
	失落的奥德赛	X360	微软
	勇者斗恶龙IV 被引导的人们	NDS	SquareEnix
	战争机器	X360	微软
	高达无双	PS3	NBGI

除此之外，任天堂专务董事兼情报开发本部长宫本茂获得了本届“FAMI通大奖2007”的MVP奖项，他主导开发的《塞尔达传说 幻影沙漏》（优秀奖）和《Wii Sports》（Best Hit奖）也都获得了很好的成绩。当现场主持念到宫本茂的名字时，场内立刻响起了比其他作品获奖时要热烈许多的掌声。

“非常感谢各位。没想到一下子能得这么多奖，要是之前30年都这样就好了。感觉有些不真实，像是在做梦一样。因为直到五年以前，我还从没想过能做出《Wii Fit》这种游戏。《超级马里奥》和《塞尔达传说》系列的新作倒没有出乎意料。”宫本茂在发表获奖感言时表现得很激动，因为除以上奖项外，其一手创造的马里奥于本届盛会上还获得了最佳游戏角色的奖项。

而另一个大奖的获得者《怪物猎人 携带版 2nd》在现场也同样获得了极高的人气，不过由于这一天在福冈正在举行“怪物猎人狩猎祭08”，所以制作人辻本良三和导演藤冈要都没有到场，领奖的只有企划负责人江口胜博，江口先生在上台领奖时高兴地说：“虽然感谢的话已经说了很多，但还是谢谢大家。”而当问到“续作是否也值得我们期待”时，他精神百倍地回答道：“是的，一定不会辜负大家的厚爱”。

事件

"PS 之父"久多良木健出任角川控股新董事

原索尼计算机娱乐公司主席和集团CEO久多良木健自从2007年6月19日正式隐退后便一直没有什么新动作，而正当人们以为这名曾经的业界风云人物将要逐渐淡出的时候，业界的聚光灯却再次回到了这位有着标志性自信笑容的"PS之父"身上。

日前，日本著名的角川控股（角川ホールディングス）对外宣布，久多良木健将出任公司的社外董事一职。据悉，在角川控股集团2008年4月30号发布的三月财务报表中，就曾经提到将把久多良木健作为董事候补人选之一，而这一决定预定将在2008年6月22日召开的第54次股东大会上被正式公布并执行。

角川控股是一家同时跨足平面媒体、电影、软件等领域的公司，同时也非常侧重游戏产业，旗下拥有超过50家公司。日本著名的出版社角川书店就隶属角川控股。

事件

继续衰败？Activision等大厂拒绝参加今年E3展

据悉，就在近日，游戏界的招牌展会E3的邀请函已经通过电子邮件向业界各大小厂商以及媒体发出，但是几天过后细心的人应该发现了，E3官网上2008年的参加厂商名单相比去年更显萧条。

从名单上可以看到有不少知名的厂商从E3的行列中消失了，比如Activision 、Atlus、Bethesda Softworks、Majesco、NCsoft、Vivendi Games和Warner Bros. Interactive。其中北美最大的发行商Activision方面表示："我们将不会参加今年的E3展会。出于一些商业的原因，我们已经决定不参加任何E3的官方活动。"

据之前的消息称，2008年的E3展将不会沿用2007年的圣莫尼卡多会场方案，而是回到了洛杉机会展中心举办。不过既然Activision说不会参加E3官方活动，很有可能会在周边的场所同时举办自己的展会。从《星际争霸II》到《使命召唤5》，可以想象实际上Activision有一堆游戏需要展示，他们只是认为以E3目前的形式而言并不是最好的吸引投资者和媒体注意的方式。

新闻短讯

《三国志大战·天》发售日确定，限定版内容公开

SEGA近日宣布，刚刚公布不久的NDS卡片对战新作《三国志大战·天》将定于2008年8月7日发售，售价6090日元。此外，本作限定版的消息也浮出水面，本作将与普通版发售的同时推出一款限量发售的《三国志大战·天 街机出阵包同捆版》，这个版本的游戏中将附赠可以在街机版中使用的一张"原创君主卡片"和三张"EX卡片"，以及卡片保护套一个，同样于8月7日发售，售价则为6615日元。

《三国志大战·天》是日本人气街机卡片对战游戏《三国志大战3》的NDS移植作品，同时也是"《三国志大战》系列"NDS平台的第二款作品。

《合金弹头7》发售日公布

SNK PLAYMORE日前宣布，于2007年东京游戏展上公布的NDS平台"《合金弹头》系列"新作《合金弹头7》将定于2008年7月17日发售，售价为5040日元。

《合金弹头7》是诞生于1996年的2D动作射击游戏"《合金弹头》系列"的最新作，本次将是首次登陆NDS平台。《合金弹头7》的主要任务依旧是玩家操控罗西、罗宾、卡塞莫特、杰尔米4位战士，以及克拉克和拉尔夫两位佣兵去消灭宿敌。在全部7大关卡中将会有海岛、矿坑、遗迹、雪山等场景登场，并且战车等新作战工具、新敌人也将亮相。利用NDS的触控机能，战斗中玩家可以使用触控笔随时确认道具、俘虏的位置，以及拖动地图查看战场情报。

杂志&3DM SMV

事件 EVENT

怀旧情结，日本玩家最希望在PSP上玩重制游戏

近日，日本著名游戏媒体“电击online”公布了一项关于游戏重制话题的调查结果，调查的问题则分为“你心目中是否存在希望被重制的游戏”、“你最希望被重制的游戏是什么”、“如果重制了，你希望在哪个机种上进行游戏”等几个问题。

◆你心目中是否存在希望被重制的游戏？

对于这个问题，参加调查的439名玩家中绝大部分表示“有希望被重制的游戏”，这部分人占据了总数的78.1%，而剩下的21.9%的调查者则表示自己的心目中没有什么希望被重制的游戏。

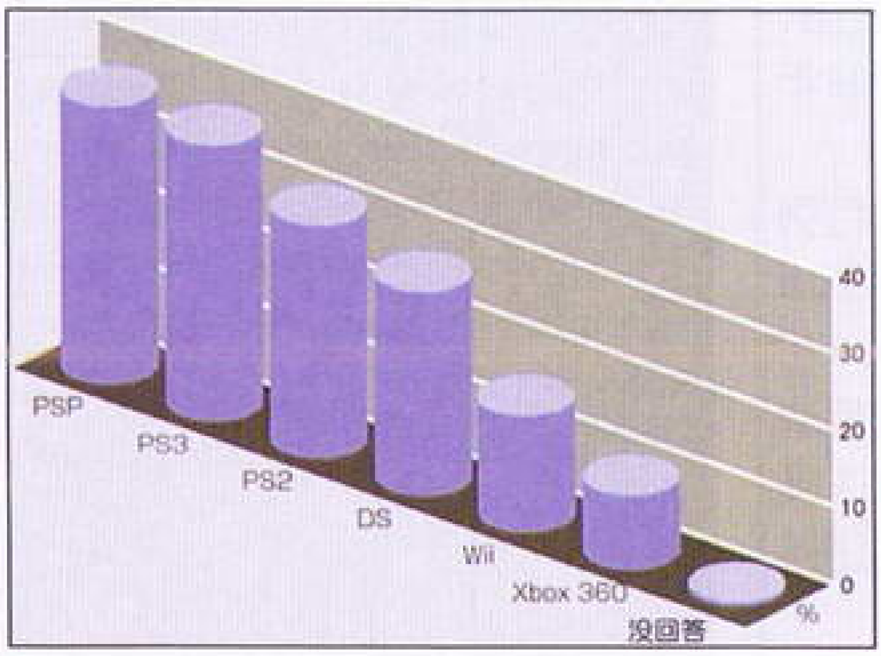
◆你最希望被重制的游戏是什么？

对于这个问题，在日本参与调查的玩家中重制呼声最高的依旧是PS的《最终幻想VII》，而排在其后面的几款高得票游戏则大多是PS以及SFC平台的游戏，且游戏类型均为RPG、S·RPG或A·RPG，可见在那个时代涌现出的优秀RPG作品都给玩家留下了很深的印象，而更有意思的是，希望被重制的游戏TOP10中，有7款来自当年的史克威尔。

排名	机种	游戏	排名	机种	游戏
1位	PS	《最终幻想VII》	6位	PS	《女神异闻录Persona》
2位	PS	《异度装甲》	7位	PS	《最终幻想IX》
3位	SFC	《圣剑传说3》	7位	SFC	《浪漫沙加2》
3位	SFC	《浪漫沙加3》	9位	PS	《沙加 开拓者》
5位	SFC	《奥迦战争（皇家骑士团2）》	10位	PS	《荒野兵器 二度燃烧》

◆你希望在哪个平台上玩到心目中希望被重制的游戏？

从下图的统计可以看出，绝大部分玩家希望在PSP平台上玩到他们心目中希望被重制的游戏，而紧随其后占据二、三名的则是PS3以及PS2平台。



◆希望重制作品在哪些方面有更好的表现？（可选复数）

既然是重制，则并不是简简单单地移植就可以满足玩家的。对于重制，玩家们的要求也是相当苛刻的，就让我们来看看玩家对于重制游戏都有些什么要求吧。

排位	希望	得票率
1位	画面提升	71.5%
2位	追加新的隐藏要素	64.2%
3位	剧本添加内容、修正	48.3%
4位	追加新系统	43.3%
5位	追加新动画	31.7%

◆希望重制作品在哪些方面保持不变？（可选复数）

虽然是重制作品，但真正让玩家感动的还是那份“永恒”和“熟悉”的感觉，所以在重新制作的同时，很多玩家也表示希望可以将游戏中原有的一些精髓部分进行保留。

排位	希望	得票率
1位	故事	58.3%
2位	系统	44.6%
3位	BGM	37.6%
4位	声优	37.4%
5位	画面	14.6%

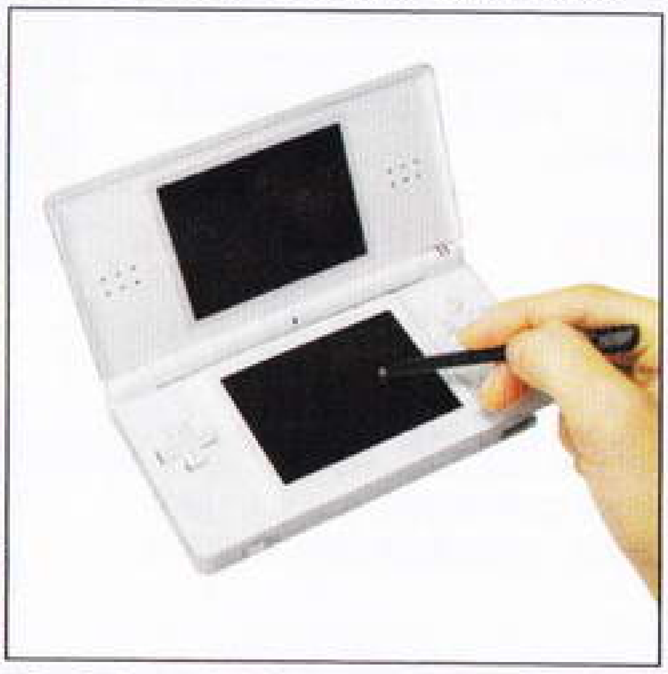
酷梅杂志&3DMGSMV

关注数字

7060万 NDS累计销量7060万台，任天堂2007财年度业绩总结报告公布

来自日本方面的消息，任天堂于2008年4月24日正式对外发表了2007财年度（2007年4月1日至2008年3月31日）业绩总结报告。

报告显示，2007财年度任天堂的总销售额达到了1兆6724亿日元，比前一财年增长73%，营业利润为4872亿日元，同比增长115.6%，经常利润为4408亿日元，同比增长52.6%，纯利润为2573亿日元，同比增长47%，以上全部统计数字均达到任天堂公司的历史最高纪录。另外，销售额中海外市场所占比率为80.6%。



其中，NDS主机依旧是最大的功臣，几乎2007年全年NDS都保持了良好的销售势头。2007财年NDS总销量为3031万台，而累计销量则达到了7060万台。NDS软件方面，《口袋妖怪 钻石/珍珠》财年内总销量为956万套(累计1477万套)；《进一步成人脑力锻炼DS》也有1181万套(累计2381万套)的不俗销量；再加之《塞尔达传说 幻影沙漏》、《马里奥聚会DS》等诸多作品的热卖，NDS软件方面的销量突破百万的作品数量由2006财年末的30款增长至57款。

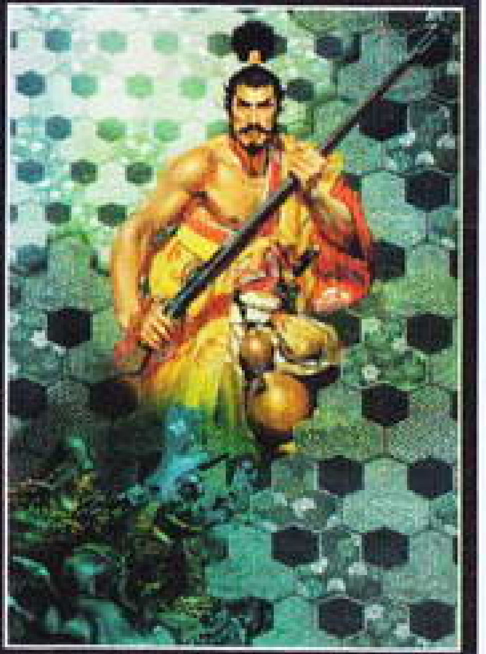
另一方面，2007财年度Wii的总销量为1861万台（累计2445万台）。而Wii软件方面，《Wii Fit》热销185万套、《任天堂明星大乱斗X》全球狂卖485万套，《超级马里奥 银河》、《马里奥聚会8》、《Wii Sports》以及《第一次的Wii》等软件也保持热销，使得Wii主机上销量破百万的软件数量从2006财年末的5款激增至26款。

据了解，任天堂根据2007财年度的业绩统计报告，对2008财年度的预测如下：NDS主机销量2800万台、Wii主机销量2500万台，销售额将达到1兆8000亿日元。另外，今后NDS主机的销售目标将从“一家一台”变更为“一人一台”。

新闻短讯

战国纷争掌上再起，《信长之野望DS2》公布

日前，光荣正式对外公布“战略模拟SLG三部曲”之一的“《信长之野望》系列”新作《信长之野望DS 2》将登陆NDS平台的消息。本作是2006年发售的NDS游戏《信长之野望DS》的续作，预定于2008年7月31日发售，售价5040日元。



《信长之野望DS 2》以“《信长之野望》系列”人气作品《信长之野望 武将风云录》(SFC、MD、GBA)的游戏系统为基础开发，描写日本战国时代群雄之间的战争。作为NDS平台的原创新要素，本作将新增加“战术”指令，进一步提高游戏的战略性。

“《古惑狼》系列”新作公布

尽管Sierra刚刚经历了母公司Vivendi Games和Activision兼并的变动，但这并没有影响他们推出新作的计划，日前他们便公布了经典动作游戏“《古惑狼》系列”的新作。

在开发商Radical Entertainment公司今年秋天完成暴力新作《虐杀原形》之后，他们就将推出这款“《古惑狼》系列”的新作《古惑狼 失魂怪物》。正如其名，这次系列的经典反派Neo Cortex制造了一架可以控制人心灵的机器，并且用它来操纵那些怪物们的意志，试图统治全世界。此外《古惑狼 失魂怪物》中还会加入很多新的元素。除了自由开放世界的设计以外，古惑狼现在还拥有攀爬和挖地的能力。而古惑狼的妹妹Coco这次可以和古惑狼一起行动，所以游戏也支持双打模式。

这款游戏将会对应X360、PS3、PS2、PSP、Wii以及NDS多个平台。

话梅杂志&3DM SMV

掌机销量榜

Portable Game Sales Ranking

本次软件销量榜上的基本都是老面孔。《星之海洋2 二次进化》的销量出现了明显的下滑，而发售之后一直处于缺货状态的《美文字锻炼DS》则由于追加出货而重新回到了榜单内。同样重新回到榜单的还有《新超级马里奥兄弟》，这个发售已经近两年的游戏的累计销量已接近515万套。主机方面周销量依然是PSP领先，但累计销量仍然与NDS家族存在着悬殊的差距。

软件销量（日本）

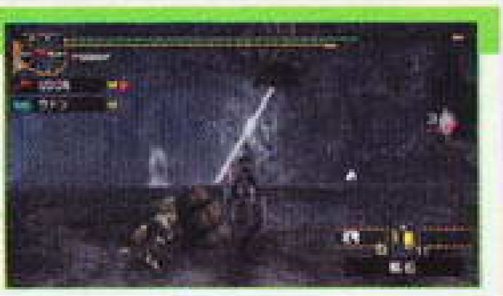
2008 年 4 月 7 日～2008 年 4 月 13 日

1 – 怪物猎人 携带版 2nd G　PSP

モンスターハンタポータブル 2nd G

■Capcom ■ACT ■2008 年 3 月 27 日发售 ■4800 日元

“《怪物猎人》系列”在初代问世后，续作销量就以飞快的增长速度一代刷新着一代，PSP版尤甚。G级怪的加入带来的不仅仅是敌我双方单纯在攻击力与防御力上的变化，更特化了游戏作为ACT的硬派要素。无论是新老猎人，都能在本作中体验到掌机版《MH》前所未有的挑战。



周间销量 20 万 5907 套　累计销量 158 万 1873 套

2 ↑ 口袋妖怪突击队 融合　NDS

ポケモンレンジャー バトナージ

■Pokemon ■A・RPG ■2008 年 3 月 20 日发售 ■4800 日元

用触控笔捕捉精灵虽然有些对不起屏幕，但捕捉时的紧张感却也变得更加真实。本作加入了《钻石・珍珠》版的精灵，而一些原本需要通过特别活动才能得到的礼物精灵，也可以通过本作的下载任务获得，并可传入《钻石・珍珠》中，这无疑也是本作的一大卖点。

周间销量 2 万 7700 套　累计销量 42 万 7731 套

排名	游戏	资料	销量	机种
3 ↑	好孩子的无人岛生活 とったど～！よゐこの无人岛生活。	■NBGI ■AVG ■2008 年 4 月 3 日发售 ■5040 日元	周间销量 2 万 2089 套 累计销量 6 万 2709 套	NDS
4 ↓	星之海洋 2 二次进化 スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション	■Square Enix ■RPG ■2008 年 4 月 2 日发售 ■5040 日元	周间销量 1 万 7981 套 累计销量 10 万 8101 套	PSP
5 ↑	美文字锻炼 DS DS 美文字トレーニング	■Nintendo ■ETC ■2008 年 3 月 13 日发售 ■3800 日元	周间销量 1 万 5191 套 累计销量 14 万 6143 套	NDS
6 ↓	马里奥赛车 DS マリオカート DS	■Nintendo ■RAC ■2005 年 12 月 8 日发售 ■4800 日元	周间销量 1 万 5055 套 累计销量 295 万 632 套	NDS
7 ↓	模拟城市 DS2 古代到未来的城市 シムシティ DS2 古代から未来へ续くまち	■EA Games ■SLG ■2008 年 3 月 19 日发售 ■4980 日元	周间销量 1 万 821 套 累计销量 9 万 6036 套	NDS
8 –	蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ シネマランド カチンコガチンコ大活劇!	■Banpresto ■ACT ■2008 年 3 月 20 日发售 ■5040 日元	周间销量 6710 套 累计销量 6 万 3257 套	NDS
9 NEW	河合音乐教室监修 咬屁屁虫的音乐课 DS カワイ音乐教室监修 おしりかじり虫のリズムレッスンDS	■SEGA ■MUG ■2008 年 4 月 10 日发售 ■5040 日元	周间销量 6288 套 累计销量 6288 套	NDS
10 ↑	新超级马里奥兄弟 New スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo ■ACT ■2006 年 5 月 25 日发售 ■4800 日元	周间销量 5260 套 累计销量 514 万 2079 套	NDS

硬件销量（日本）

2008 年 4 月 7 日～2008 年 4 月 13 日

机种	周间销量	2008 年销量	累计销量
PSP	8 万 9794 台	124 万 1717 台	877 万 7030 台
NDSL	4 万 896 台	115 万 7277 台	1581 万 3543 台（2226 万 2749 台）

（括号内的为 NDS + NDSL 累计销量之和）

话梅杂志&3DM-SMV

2008年4月13日~2008年4月19日

PSP部分

排名	游戏名	厂商	英文名	周间销量	累计销量	类型	发售日
1	危机之源 最终幻想VII	Square Enix	Crisis Core:Final Fantasy VII	3万2907套	37万9099套	A·RPG	2008年3月24日
2	战神 奥林匹斯之链	SCEA	God of War:Chains of Olympus	2万979套	41万6640套	ACT	2008年3月4日
3	达斯特	SCEA	Daxter	2万2325套	161万3802套	ACT	2006年3月14日
4	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto:Liberty City Stories	1万1343套	209万3488套	ACT	2005年10月24日
5	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games	Grand Theft Auto:Vice City Stories	1万1269套	95万1478套	ACT	2006年10月31日
6	啪嗒砰	SCEA	Patapon	7117套	13万4033套	ACT	2008年2月26日
7	美国职业棒球大联盟08	SCEA	MLB 08:The Show	5346套	7万6590套	SPG	2008年3月4日
8	世嘉经典合集 收藏版	SEGA	Sega Genesis Collection	5239套	31万2175套	ETC	2006年11月16日
9	湾岸 午夜俱乐部3	Rockstar Games	Midnight Club 3:Dub Edition	4752套	118万6515套	RAC	2005年6月27日
10	铁拳 暗之复苏	NBGA	Tekken:Dark Resurrection	4733套	51万1452套	FTG	2006年7月25日

NDS部分

排名	游戏名	厂商	英文名	周间销量	累计销量	类型	发售日
1	进一步成人脑力锻炼	Nintendo	More Brain Training from Dr Kawashima	3万9284套	199万9065套	ETC	2007年8月22日
2	马里奥聚会DS	Nintendo	Mario Party DS	3万2431套	109万6184套	TAB	2007年11月19日
3	新超级马里奥兄弟	Nintendo	New Super Mario Bros.	3万2391套	432万6289套	ACT	2006年5月15日
4	幻想宝贝	Ubisoft	Imagine:Babies	2万8724套	48万2869套	SLG	2007年10月23日
5	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo	Pokemon Diamond/Pearl	2万6976套	487万3868套	RPG	2007年4月22日
6	马里奥赛车DS	Nintendo	Mario Kart DS	2万6711套	351万2771套	RAC	2005年11月15日
7	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA	Mario & Sonic at the Olympic Games	2万6679套	44万7823套	SPG	2008年1月22日
8	成人脑力锻炼	Nintendo	Dr Kawashima's Brain Training	2万3525套	274万9483套	ETC	2006年4月17日
9	任天狗全系列	Nintendo	Nintendogs	2万1840套	684万1704套	ETC	2005年8月22日
10	塞尔达传说 幻影沙漏	Nintendo	The Legend of Zelda:Phantom Hourglass	2万1563套	155万185套	A·RPG	2007年10月1日

销量回顾

掌机《无双》销量一览

真·三国无双	PSP	2004年12月16日发售	28万6274套
真·三国无双 二度进化	PSP	2006年3月23日发售	5万3268套
激·战国无双	PSP	2005年12月8日发售	10万9324套
无双大蛇	PSP	2008年2月21日发售	11万7938套
真·三国无双 Advance	GBA	2005年3月24日发售	4万7400套
真·三国无双DS 斗士之战	NDS	2007年4月5日发售	2万4833套
雀·三国无双	PSP	2008年9月28日发售	–
雀·三国无双	NDS	2008年9月28日发售	–

在家用机上屡创百万销量的“《无双》系列”在掌机上推出的作品也不少，在这里我们就一起来看看它们的销量如何吧（表格中的数据均不包含廉价版）。在众多掌机《无双》中，销量最高的要数PSP版的第一作《真·三国无双》。《真·三国无双DS 斗士之战》由于制作态度问题，累计销量还不到2万5千套。两款《雀·三国无双》的销量和家用机版一样惨淡，几乎可以忽略不计。《无双大蛇》是掌机上最新的一款《无双》作品，销售成绩十分理想，相信Koei以后会将更多的《无双》搬到PSP平台。

▲《真·三国无双5》会被搬上掌机平台吗？

话梅杂志&3DM-SMV

Lancer 专栏

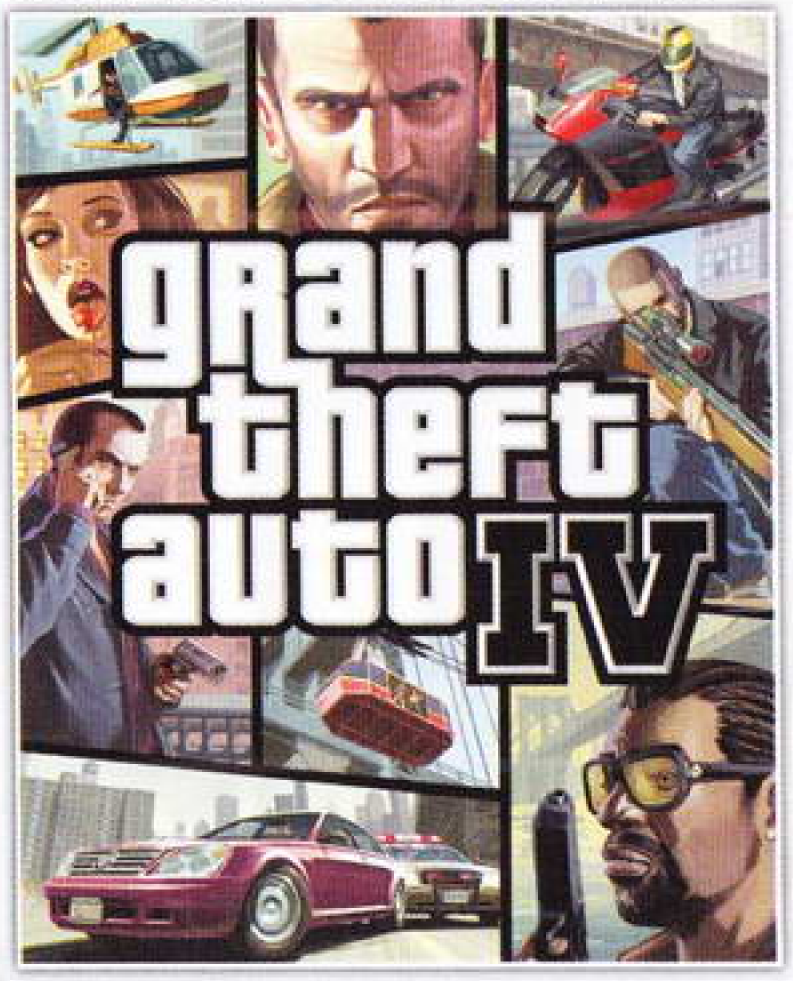
继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

论千万级大作

这一个多月以来，我平常所上的一切欧美游戏网站充斥着各种《横行霸道4》的报道，几乎每天都有它的头条，从单人模式到多人模式，从城市规模到汽车数量，从街头的混混到街角的妓女，《GTA4》的一切都被大小网站挂在醒目位置尽情炒作。这款在全球数十家权威媒体中平均分超过99分的游戏早就被吉尼斯世界纪录盯上，一系列璀璨辉煌的记录即将诞生，它的评分甚至盖过了曾被视为无法超越的《塞尔达传说 时之笛》，成为目前为止游戏历史上总评分最高的游戏。

在《GTA4》上市期间，整个欧美游戏业都在给它让道，连电影《钢铁侠》的发行方也在为《GTA4》可能对票房造成的冲击而茶饭不思，惟独任天堂恰恰选择在这个时机迎头而上，用《马里奥赛车Wii》、《Wii Fit》等大作四处堵截，生怕Wii一直以来的嚣张气焰给压了下去。然而媒体们还是自顾自地围着《GTA4》团团转，因为，那可是千万级大作啊！

“千万级”是个什么概念？它是一个绝大多数厂商做梦都不敢想的天文数字，这个世界上只有5家厂商有过千万级大作，他们分别是：任天堂、索尼、Take2、EA、暴雪，其中任天堂一家的千万大作数量超过了其他4家的总和。当人们浩浩荡荡、前呼后拥地跟在《GTA4》的屁股后面等待着它成为第一款冲破千万的次世代游戏时（白送的《Wii Sports》除外），任天堂悄然发布了一组数据：截至2008年第一季度，NDS上已经诞生6款千万大作，外加百万大作37款！Media Create也适逢其时地发布了日本本土NDS游戏软件突破一亿套销量的消息。而这些数字的冲击力远远不及“《光环3》首日销售1.7亿美元”，或者“《GTA4》首周预计销售4亿美元”，任天堂暴利的消息早已把人们听得耳朵生茧，在任天堂的股票上捞了不少好处的投资者们也开始对种种惊人数据产生了免疫力，以至于当任天堂宣布财年净利润提高47%时，股价不升反跌。



平心而论，NDS日本本土软件销量一亿套确实不是什么值得吹嘘的数字，平均下来每个日本NDS用户也就是拥有4套游戏，相当于每年购买一套。大把的人把NDS当作脑白金专用机，《忍者龙剑传 龙剑》之类传统游戏开发成本高昂得多，销量却只有几千套，这种局面从NDS流行至今从未发生真正的改变。

在最近发布的与NDS相关的数据中，最让笔者感到震惊与意外的是CESA发布的民众生活调查报告。这份报告指出，目前日本玩家最期待和关心的几种游戏类型分别是：学习与知识类（40.6%）、锻炼与健康管理类（33.4%）、可拿遥控器活动身体（28.2%）、食谱词典地图等实用类（26.7%），换句话说，现在日本绝大多数玩家关注的游戏类型全部是由任天堂垄断的类型，任天堂所谓的“蓝海战略”不仅创造了一片新的海洋，而且将过去的红海也都转化成了蓝海。这种局面的直接结果是任天堂的千万级大作越来越多，而其他厂商的千套级赔本大作与之同步增加；它让日本厂商全都潜心研究如何从脑白金现象中分一杯羹，对传统游戏类型的次世代进化漠不关心，在次世代游戏市场上与欧美同行相比有如天壤之别，曾数次引领业界进化的日本游戏产业正随着用户结构的根本性变化而迷茫，在蔚蓝的海洋中忘记了呼吸。

什么是“千万级大作”？它是一个足以改变整个游戏产业潮流的概念。日本的游戏业需要一个新的、传统的千万大作带领厂商们走出迷途。

Darkbaby 专栏

游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家。游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

玄机

任天堂于4月24日发表了2007财务年度的决算，实现了大幅度增收增益，其中NDS年度全球累计出货量达到了3031万台的惊人数字，这比预定计划的2200万台要高出了30%以上，创造了携带类游戏主机目前为止最高的年度销售记录。NDS游戏软件同样也刷新了记录，年度软件总销量突破了1.8亿份，共有57款游戏突破百万。任天堂社长岩田聪在当日下午举行的记者见面会上表示，该社的硬件产品（Wii和NDS）目前的销售情况非常良好，近期并没有任何降价促销的打算。

任天堂2008财务年度的NDS软硬件销售计划相当值得推敲。NDS硬件销售目标为2800万台，该市场预期比前一年略有下降。软件销售目标为1.86亿份，比大幅刷新销售记录的去年还有所提高。无论从什么角度进行分析，任天堂2008年的携带主机销售目标都算是相当大胆自信的。

我们不得不承认这样的现实，日本TV游戏市场规模已经不再是鼎盛时期的三分天下有其一，已经只占全球市场总规模的六分之一，正日趋呈现边缘化。虽然笔者一直深知欧美地区早已经是主导娱乐消费的核心市场，但由于受日本游戏文化影响太深的缘故，在分析问题上经常还是容易走入习惯思维的误区。如果我们还是依旧把日本国内视为全球最重要的市场，根据目前该地域的软硬件周间销售情况推移，很容易得出NDS主机已经开始步入衰退期、而PSP风头正劲这样的错误判断，但事实上综合全球市场的总体销售态势，我们却完全可以得出截然相反的结论。任天堂2007财务年度的销售收入16724亿日元，有80.6%是在日本本土以外的海外市场达成的，销售的3031万台NDS主机国内仅占五分之一（636万台）。由于NDS前几年在日本国内超乎寻常的火爆热卖，欧美市场的真正启动时间则要晚许多，因此目前出现不同的销售情势。NDS去年的硬件销售比2006年下降了三成，而欧美市场却都出现了成倍的增长，主机保有量双双超越日本市场。进入2008年后，日本和欧美市场的差别化现象进一步明显。NDS在日本的周间销量已经连续数周低位徘徊，并被PSP大幅反超。而3月的北美NPD数据显示：NDS当月销量高达70万台以上，是PSP的三倍（3月PSP还连续发售了《战神 奥林匹斯之链》和《CCFF VII》等多款超大作）。NDS在欧洲的领先地位更是明显，英国的软件销售TOP30排行榜甚至已连续数周难觅PSP游戏的踪迹。综合目前的全球销售情况，PSP非但没有对NDS进一步造成威胁，实际反而是渐行渐远了，根据以上的推论，部分期待近期NDS降价或推出新款改良版的朋友也许要大失所望，任天堂显然不会在尚处明显优势的时期贸然采取动作。

任天堂2008年的战略核心显然是家用主机，为Wii制订了相当自信的销售目标，软硬件出货量都计划比去年增长30%以上，足以证明该社未来必然会有惊人的大动作。从市场营销的常理来判断，NDS目前依然处在高速成长期，也没有必要在此时推出改良新款主机分散消费者对Wii的注意力，虽然笔者依然坚信NDS第三版未来肯定会适时推出，但估计会比预期有所延迟。NDS全年计划为2800万台，虽然日本市场销售明显趋缓，但考虑到海外市场去年累计销量超过了2300万台，而欧美两地至今依然高歌猛进，最终顺利达成这个销售目标并非难事。

真正让我们期待的还是软件计划，好玩游戏的数量才真正攸关玩家的切身利益。2007财年NDS游戏销售获得大成功和任天堂积极拉拢吸引第三方厂商的努力密切相关，去年全球累计共发行了449款NDS游戏，几乎两倍于竞争主机PSP。任天堂今年为了NDS制订了1.86亿份的软件年度销售目标，显然意在主打软件牌，相信无论软件发行数量还是品质都将有进一步的提升。从近期的明显迹象看，任天堂正协同第三方厂商针对性地推出传统型游戏大作，以进一步巩固和扩展核心玩家层，《DQV 天空的新娘》、《逆转检察官》、《火焰之纹章复刻版》等大作正整装待发。

就笔者个人而言，非常期待“《新超级马里奥》系列”能够在今年推出或发表最新作，希望能够如愿以偿。

话梅杂志&3DM-SMV

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

黄金眼评分：25

NDS 灵光守护者

ソーマブリンガー

■卡片(512Mb)■Nintendo■A・RPG■2008年2月28日■1－3人■无对应周边

游戏时间：40小时以上

文 宇轩

一个游戏一旦借鉴了太多的特色，那它本身的特色就会被忽略。

NDS上的《怪物猎人》？

“快看，我们NDS上也有怪物猎人”，虽然对《灵光守护者》这个游戏早有耳闻，但真正开始关注它，还是从各大论坛这种类似的讨论贴开始的。乍看之下，这个游戏与《怪物猎人》还真有几分“神似”。其一是怪物的体积普遍较大，其二是角色与武器的比例都很夸张，其三则是许多角色的动作都与《怪物猎人》中大部分相似。不过等真正玩到手后才会发现，这个游戏跟《怪物猎人》根本就是两码事。惟一相同的感觉就是，《灵光守护者》和《怪物猎人》都必须联机才能体会到游戏真正的乐趣。本作在联机模式上下的功夫，甚至比《FFCC》有过之而无不及。比如无论两人进度如何都可以共同冒险，双方捡到的道具可以任意相互交换，还有怪物掉落的宝箱两人可以分别捡取等等。

这种尽力体贴玩家的设定，在本作的多人模式里还有许多。只可惜没有利用好Wi-Fi的优势，在国内NDS装机量明显不足的局面下，想要体会到多人联机的乐趣基本就素那浮云吧。

天下游戏一大抄

“天下文章一大抄”，不知道大家有没有听说过这句话。同样的，这句话也可以应用到游戏上。不是说完全的效仿，只不过大部分游戏，都无可避免地在向其同类借鉴某些成功的经验。而《灵光守护者》则是其中较为突出的一个。首先如果要定位的话，本作应该算是一款日式A・RPG。除了画风外，一些日式A・RPG的特色，在本作中也有出现。比如强调操作、连击，加入了一些简单的解谜等等。但就在这么一款有着浓

▲战斗时的镜头缩放运用得不错，只是拉伸后的场景马赛克严重。

▲下屏的信息显示对于一款A·RPG来说还是非常体贴的。

厚日式画风游戏的身上，你却能看到许多美式A·RPG游戏的影子。最经典的就是随机装备生成系统了。这是暴雪公司“《暗黑破坏神》系列”的招牌系统——即使是在同一个敌人身上，也可能刷出完全不同的装备，且即使是外貌、名称完全相同的两件装备，其属性也有可能不同。这两个“随机性”让玩家产生了反复杀敌的动力，大大延长了游戏时间。但讽刺的就是因为其过于“有效”，导致在《暗黑破坏神》发售之后，数不尽的游戏争相效仿，近乎达到了泛滥的程度。而《灵光守护者》则是非常直接地把这套系统挪到了自己身上，连不同强度装备以不同颜色区分这一特点也一模一样。

▲单人模式下我方NPC同伴的AI较弱，基本上除了抗血外、很难有什么战术配合。

除此之外，传送门的设定也几乎照搬了《暗黑》。在联机时，利用互相进入对方传送门，传送门不消失的设定来屈死BOSS的战法，就如同穿越了时空一般，在《灵光守护者》里完美再现。也不知道是该感动还是感叹了。

虽然有时候“借鉴”是一个很不错的方法，可以让一款游戏少走不少弯路，但玩着总感到不是个滋味。这款打着原创A·RPG的游戏，在通关一个月之后，竟然没有留给我任何“原创”的印象。正所谓一个游戏一旦借鉴了太多的特色，那它本身的特色就会被忽略……

俗？乱？

刚加入强力特殊小队的热血新人男主角在偶然的情况下遇上了从陨石中出生的失忆的全裸少女。各位观众请注意几个关键词：“热血”、“新人”、“陨石”、“失忆”、“全裸(当然重要部位一律屏蔽)”。是不是有一种很熟悉的感觉？没错，本来十分期待的剧情竟然一开始就落得个如此俗套化，感觉就像是在看一部青春韩剧一样，刚看了开头后面的故事便能猜个八九不离十了。再来女主角又是叫“伊利娅”这种大众化名字，简直把人郁闷了个半死。光俗还好，本作剧情还颇为混乱。官方宣称，通关后的EX关卡是为了对正篇剧情的补完。结果采用的手法，竟然是伊利娅死后的灵魂回到过去，然后草草打完一个迷宫便结束了。这种完全是为了补完而去补完的做法，实在是很不上道，强加入正篇时间线后也让原本已经相当完整的故事变得漏洞百出。对于一款希望长久发展下去的系列作品，如果初代剧情没有做好，那真的是非常可惜啊。

希　望

在游戏刚出时，无论是黄金眼还是攻略中我都给予了这款作品很高的评价，直到现在，我还依然认为《灵光守护者》是NDS上为数不多的优秀A·RPG作品。精良的手感与丰富的技能，可以看出来制作组对本作花了不小的心思。但同样的，在优秀背后，这款作品的缺陷也非常明显。所谓，希望越大失望越大。如果真的会像预计那样推出续作，希望到时候能够变得更加完美吧。

▲游戏的场景绘制得非常精致。雪山等地区的恶劣气候也表现得很出色。

栏目主持 雷伊

掌机黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

本次“黄金眼”中有两款“热血推荐”级的作品，分别是PSP的《魔唤精灵 携带版》和NDS的《侦探神宫寺三郎》，尽管这两款游戏带给玩家的新意不多，但素质还是经得起考验的。《召唤之夜》的移植度也比较高，由于操作方便且难度不高，玩起来十分流畅。

魔唤精灵 携带版

ヴァンテージマスターポータブル

UMD■Falcom■S・RPG■2008年4月24日■1～2人■无对应周边

PSP

本作在移植系列第一作的基础上加入了《空之轨迹》中的人物，玩家需要召唤出拥有四种属性的精灵来与敌人战斗。

雷伊：尽管《空之轨迹》角色的加入使得游戏的难度略有下降，但游戏的整体难度依然在同类游戏中属于前列，对新玩家来说门槛较高。游戏的画面和音乐都非常不错，战略性也十分高，如果属性、地形等要素运用得当，以弱胜强后的成就感是非常高的。与人联机PK 也是游戏的一大乐趣，推荐各位一定要尝试一下。推荐

羽纹：本作可说是同类作品中游戏性比较高的一款，初次玩时给人留下深刻印象的是电脑出色的AI。游戏的目的看似简单，不过由于地形、战斗时间等众多要素的引入，使得上手游戏需花费一定的时间。本作最厚道的地方在于加入了“《空之轨迹》系列”的角色，爱好《空轨》和S・RPG的玩家均不可错过。

乌多：和一般的同类游戏相比，本作的玩法显得比较新颖。尽管起初可能会觉得游戏比较难以上手，但是掌握了规则之后就会觉得它十分好玩。除了加入了《空之轨迹》的人物外，本作在内容上并没有太大的改动，以前玩穿过PC版的玩家想通过专家模式是完全没有问题的，推荐给喜欢战略游戏的玩家。推荐

名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔

名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔

卡片(256Mb)■NBGI■AVG■2008年4月3日■1～4人■无对应周边

NDS

本作是一款找碴游戏，玩家需克服各种障碍，在有限的时间内找出两幅图片的不同之处。游戏后期的难度相当高。

乌多：喜欢推理游戏的玩家恐怕要失望了，本作的剧情极为薄弱，几乎没有任何与推理有关的要素，是一款不折不扣的找碴游戏。不过，若抛开剧情，游戏的找碴部分还是相当不错的。图片中许多错误点的设置极为巧妙，非常考验玩家的观察力，五花八门的视觉障碍更使得游戏乐趣大增。向各位找碴爱好者推荐。推荐

马修：“找碴”类游戏在NDS上算不上新鲜，但是本作套上《柯南》的“马甲”，又显得很有个性起来。画面、谜题、障碍等都很有《柯南》的特色。这样的游戏其实只要把握好难度，很容易让人欲罢不能，本作也是如此，一玩起来很快就会喜欢上。另外，个人感觉游戏中有障碍的谜题反而比没障碍的要来得简单。推荐

宇轩：虽然这种“锻炼右脑”的游戏轻松有趣，不用让人太破费心思；虽然对于粉丝们来说，能看到那么多的经典画面的确让人兴奋；虽然本作充分利用了NDS的机能……但是，即使有这么多的优点，游戏还是逃不了骗钱的嫌疑。再加上那个只为“存在”而“存在”的故事模式，打这个分数，不算低吧。

评分规则说明：满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别，26～24分为“热血推荐”级别，“黄金珍藏”级别以下的游戏，如点评中有“推荐”字样则代表编辑个人推荐。

我们是化石挖掘者

ぼくらはカセキホリダー

卡片(512Mb)■Nintendo■RPG■2008年4月17日■1～2人■无对应周边

NDS

一款以收集恐龙化石，并让它们进行对战为主题的宠物育成类RPG。玩家要操纵主人公，和同伴们一起打倒邪恶的黑暗势力。

宇轩：作为类似《口袋妖怪》的收集类育成RPG，本作在游戏系统上有所创新。特别是其战斗系统，引入了大量战略性的概念，使得游戏本身不至于显得过分单调。收集恐龙化石的系统有明显的骗时间嫌疑，玩久了就会让人有厌烦的感觉，实在是有些失败。画面和音乐方面没有什么太出彩的地方，过于中规中矩了。

米路：恐龙的复活过程颇有新意，看着亲手“挖”出来的恐龙活跃在战场上，会有种成就感。整个小岛上可挖掘的恐龙化石足有一百多种，有收集癖的玩家可有福了。本作的画面素质相当不错，战斗中恐龙极具魄力的必杀表演让人热血沸腾。可惜的是，游戏至关重要的战斗部分却过于单调，缺乏挑战性。

乌多：收集、育成加战斗，本作很容易让人联想到任天堂的“《口袋妖怪》系列”，只不过将精灵换成了恐龙，至于属性和必杀技设定都和前者类似。本作的战斗由3D画面构成，可惜比较没魄力，衬托不出恐龙的王者气势。相比战斗，还是还原恐龙的过程比较有意思，相信大部分玩家的时间都花在了这个上面。

侦探神宫寺三郎DS 永不消失的心

探侦神宫寺三郎DS きえないこころ

卡片(512Mb)■Arc System Works■AVG■2008年4月24日■1人■无对应周边

NDS

热血推荐

本作是一款风格正统的侦探游戏，拥有多达11个剧本，相比前作新增了代入度更高的调查系统，推理氛围浓厚，剧情优秀。

胧月：前作为人诟病的地方便是互动性上的不足，值得庆幸的是这点在本作中已有所改观。游戏剧本依然保持系列一贯的高素质，原创剧本的容量也是前作的两倍以上，玩起来极为充实。和当今大多数侦探AVG侧重描写高明的犯罪手法有所不同，本作更重视人物性格和整体故事的塑造，通关后依然回味无穷。推荐

雷伊：在加入了触控调查系统之后，本作在“玩”的成分上比之前的作品更高，让人感觉更像是一款推理游戏。本作中收录的剧本数量十分多，分量异常充足，而且剧情的优秀程度也让推理游戏玩家满意。可惜的是其中的新剧本仍然只有一个，如果能够调整一下新旧剧本之间的比例，相信游戏会显得更有诚意。推荐

先知：该系列的一大迷人之处就是无须过多渲染就自然而然流露出的侦探气氛。悬疑感不必多说，十多个剧本可让玩家打发好一段时间。游戏在细节上的处理亦可圈可点，比如获得提示的抽烟指令，在禁烟餐厅里则无法使用等等。本作总体而言是一款诚意十足的作品，向喜欢古典派侦探类游戏的玩家推荐。推荐

召唤之夜

サモンナイト

卡片(1Gb)■NBGI■S·RPG■2008年4月24日■1人■无对应周边

NDS

本作是PS平台同名作品的复刻版，讲述了一个被召唤来异世界的少年为了回到原来的世界，和同伴展开异世界大冒险的故事。

乌多：PS版的第一作还有着许多不完善的地方，所以在NDS版的本作里，厂商用了之后几部作品里的内容对本作进行了强化。同时遭人诟病的钓鱼小游戏也终于改成了对应NDS的触控操作，以前想在限定时间内完成几乎是不可能的。游戏的流程比较短，并且二周目没有太多新内容，让人缺乏进行多周目的动力。推荐

宇轩：作为移植版，游戏的主线流程、画面、音乐及战斗系统几乎没有任何改进，着实让人有些失望。不过，新增的“召唤兽交流”系统倒是非常有趣。拿起触控笔摸摸一同战斗的召唤兽，为它磨磨刀、除除尘，看着召唤兽露出满足的表情，心情也会变得十分愉快。没有玩过初代的玩家不妨尝试一下本作。

雷伊：作为一款复刻版，游戏的新要素不算多，敌人AI过低的问题也没有得到改善，使得游戏的难度一如既往的低。本作总的来说是一款非常传统的S·RPG，作为新手的入门级游戏可谓再合适不过。游戏的操作性不错，但地图不能改变视角有时会让人觉得很不方便。另外，新加入的“召唤兽交流”也有些鸡肋。推荐

火影忍者 疾风传 忍列传II

ナルト NARUTO 疾风传 忍列传II

卡片(512Mb)■Takara Tomy■FTG■2008年4月24日■1~2人■无对应周边

NDS

本作是一款改编自人气少年漫画《火影忍者》的格斗游戏。游戏支持通信对战，玩家可随时随地与朋友进行激烈的战斗。

游戏的画面相比前作精致了不少，人物动作也变得更加流畅。可惜的是，战斗部分却没有得到实质性的改变，依旧存在着许多不平衡的地方。角色与角色之间的基本能力区别并不明显，照理来说应该能分为速度型、力量型、防御型等等，再加上特技数量过少，导致很多角色用起来感觉都差不多。

虽然打着“超决进化”的口号，但游戏的实际素质只能算是差强人意。角色的动作流畅度相比前作有了一定改善，不过画面的马赛克程度依旧保持了一贯的“高水准”。两倍于前作的可选用角色让人为之一振，不过仔细尝试后会发现由于各种原因角色间的“重复度”比较高，让人颇有不满。

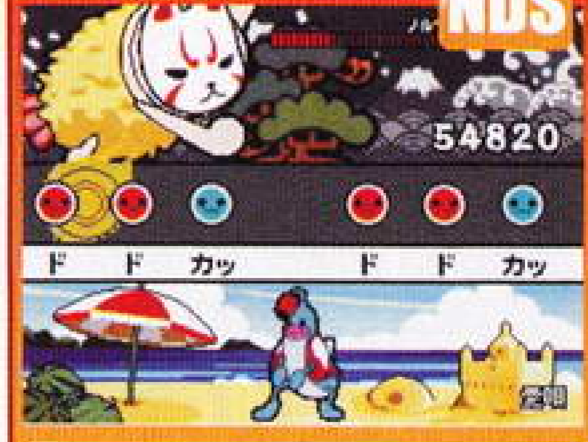
由于《火影》的格斗游戏素质一向不错，因此在发售前本人对这款游戏还是挺期待的，可实际玩到后却是大失所望。新增的迷宫探险毫无意义，过于简单又浪费时间。重点的格斗部分无论是平衡性还是操作手感都不尽如人意，角色的招式数量少得可怜，又缺乏变化，玩不了多久就会让人生厌。

太鼓之达人DS 7岛大冒险

めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险

卡片(512Mb)■NBGI■MUG■2008年4月24日■1~4人■对应游戏专用触控笔

NDS



根据歌曲节奏敲击鼓点的一款人气音乐游戏，玩法和上一代相同，但增加了数首新曲目和一个由7个岛屿组成的故事模式。

虽然在玩法上没有什么太多的创新，只是增加了一个走格子过关的故事模式，但总体来说，本作的质量还是相当不错的。可能是限于机能，前作中就存在的花屏、残像问题并没有得以解决，在玩高难度曲目时，眼花是经常的事。新曲目都经过了精心挑选，其素质普遍不错，不过音质嘛，我们还是不抱太大希望了。

游戏保留了前作中的触控演奏方式，最大的改变就在于新加入了7个小岛的道场挑战模式。挑战中玩家会遇到来自对手的各种攻击和妨碍，丰富的通关条件和剧情对话也为游戏增添了不少新鲜感。演奏曲目方面以动画歌曲为主，喜欢动漫的玩家一定感到很亲切，相比之下其他类型的曲目就稍显欠缺。

和前作相同的触控玩法可以让玩家体验到与街机版有着异曲同工之妙的打击乐趣。相比前作，游戏带给玩家的新鲜感没那么强烈，在画面和音效方面可能无法满足要求较高的玩家。排除这些因素，游戏的可玩性还是非常高的。游戏中还有一些人气角色前来客串，比如哆啦A梦什么的，还是挺有意思的。

高达纹章

エンブレム オブ ガンダム

卡片(512Mb)■NBGI■SLG■2008年5月1日■1人■无对应周边

NDS

作为一款诠释“《高达》系列”历史的作品，本作再现了UC系历史中的重大战役和事件，并且让玩家能对历史的走向作出指挥。

有了“高达”这块金字招牌撑腰，本作能吸引不少FANS的眼光。让玩家为历史导向的设定也颇有意思，让玩家能产生很强的带入感，游戏独特的系统也很有意思。不过作为战略游戏，游戏奇异的地图设定和不够亲切的系统略微影响了游戏的战略性，而最大的问题还是节奏太慢，有时甚至会让人难以接受。

本作和之前的高达作品在玩法上有较大的出入，说实话刚开始玩的时候还真有点不适应。游戏的战斗还是很有新鲜感的，不过不能设定关闭战斗动画导致游戏节奏拖沓，每进入一次战斗都要按Y键来跳过颇让人不爽。收录了UC 系的几大剧本是本作的卖点，流程以第一人称展开很有当年看动画的感觉。

撇开系统的生硬外，本作玩起来还算比较有意思。从收录作品、战斗系统以及关卡设计上而言都可以说很体贴老玩家，可是也没必要体贴到让习惯了《机战F》战斗节奏的怀古厨们泪流满面的地步吧。流程长度本来就不短，每次都要手动关闭战斗动画的系统对于一款掌机游戏来说实在欠妥。

探析"怪物猎人现象"的秘密

——来自猎人和业界的声音

文 LIKY 美编 咕噜

Capcom公司4月24日宣布，于3月27日发售的PSP游戏《怪物猎人 携带版 2nd G》(以下简称《MHP2G》)的累计出货数量已经突破200万套，不仅创造了系列最高的出货量成绩，同时也创造了系列的最快销售记录。游戏的大卖不仅大幅拉动了PSP硬件的销售(游戏发售当周PSP硬件销量超过上周一倍)，各种相关周边、书籍等等也出现比以往更好的销售势头。"它甚至具有与'《最终幻想》系列'匹敌的号召力。"零售店如此形容《MHP2G》的销售盛况。"怪物猎人"已经在日本引发社会现象。

不久前，日本著名游戏杂志《FAMI通》对日本国内的986名猎人玩家以及86家零售店进行了一番调查，通过一些有意思的问题从多个角度来探析"怪物猎人现象"的秘密，下面我们就来看看这份有意思的调查吧。

■街头排着长龙等待《MHP2G》发售的人群蔚为壮观。

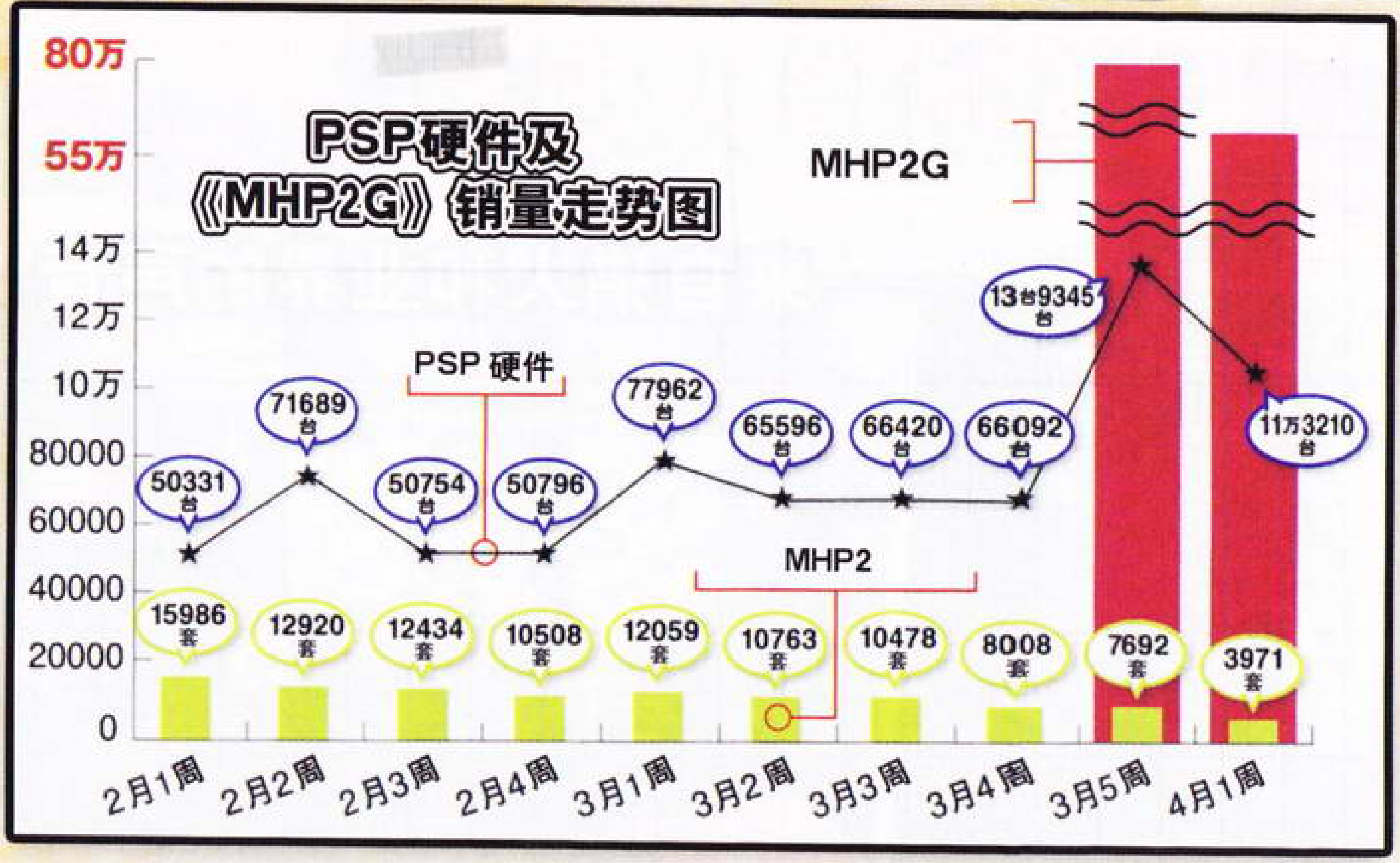
▲首发活动中COS成看板娘的MM将会场气氛推向高潮。

"《怪物猎人》系列"销量一览

游戏名	发售时间	第一周销量	总销量（截至4月6日）
怪物猎人（PS2）	2004年3月11日	12万640套	28万8559套
怪物猎人G（PS2）	2005年1月20日	12万8051套	23万7393套
怪物猎人 携带版（PSP）	2005年12月1日	11万8317套	108万8038套
怪物猎人2（PS2）	2006年2月16日	36万8057套	65万2598套
怪物猎人 携带版 2nd（PSP）	2007年2月22日	74万6313套	168万8980套
怪物猎人 携带版 2nd G（PSP）	2008年3月27日	82万3265套	137万5966套

编注：截止到4月27日，《怪物猎人 携带版 2nd G》实际销量已经达到185万，已超过前作《怪物猎人 携带版 2nd》。

运核杂志&3DM-SMV



"MH现象"用户篇
来自猎人们的声音

Q1 最先接触的是《怪物猎人》系列的哪一作？

排名	游戏名	得票
1	怪物猎人（PS2）	314
2	怪物猎人 携带版（PSP）	303
3	怪物猎人 携带版 2nd（PSP）	167
4	怪物猎人 2（PS2）	80
5	怪物猎人 G（PS2）	64

从调查结果来看，从系列第一作就开始接触"《怪物猎人》系列"的人还是最多的，紧随其后的是PSP版的第一作，以微弱的差距落后。实际上PSP上的"《携带版》系列"已经成为整个"《MH》系列"的转折点，目前三作的销量都已突破100万，大大领先于PS2上的三作。

■初代《怪物猎人》诞生于PS2，恐怕谁也没有料到之后的辉煌会在PSP上迸发。

Q2 你以前玩过的系列作品有哪些？

排名	游戏名	得票	百分比
1	怪物猎人 携带版 2nd（PSP）	899	91.2%
2	怪物猎人 携带版（PSP）	662	67.1%
3	怪物猎人 2（PS2）	580	58.8%
4	怪物猎人 F（PC）	372	37.7%
5	怪物猎人（PS2）	342	34.7%

接受调查的986人全都是《MHP2G》的玩家，而从本次调查的结果可以看出，有91.2%的玩家都玩过前作《MHP2》，67.1%的都玩过《MHP》，这两作占据了得票的前两位，不难看出"《携带版》系列"所拥有的巨大人气和FANS基础。

▲通过"《携带版》系列"接触《怪物猎人》的玩家是相当多的。

话梅杂志&3DM-SMV

Q3 和朋友一起联机游戏的频率？

《怪物猎人》最大的魅力就在于联机合作，从调查结果来看，49.4%的人经常联机并热衷于此方式，32.3%的人有时进行联机，18.3%的人从未进行联机，看来绝大多数的猎人都有过联机体验。另外，当问到与谁一起联机最多时，排名第一位的是与朋友，第二位是与同事、同学，第三位是与兄弟。

◀联机合作是《怪物猎人》最具魅力的部分，PSP方便的无线功能使得玩家间的交流更加简单。

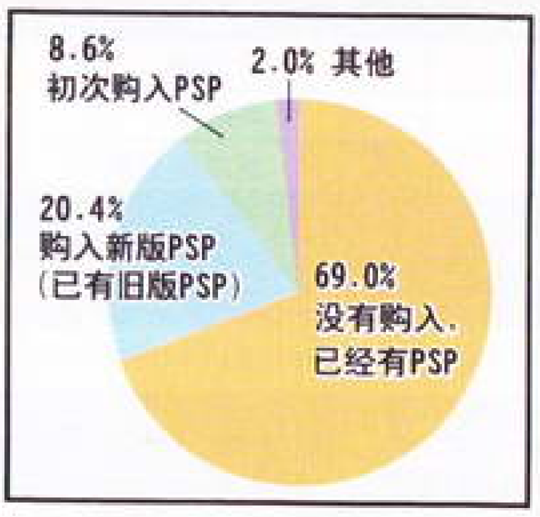
Q4 使用过网络下载任务吗？

Capcom每周都会定期提供新任务的下载，包括各种集会任务、挑战任务以及特典等等，根据调查结果，超过80%的玩家都曾使用过该服务，而且绝大多数玩家都表示对每周的新下载任务充满期待。

▲网络下载任务是让游戏持续保持人气的有效方式。

Q5 《MHP2G》发售时有一同购入PSP主机吗？

前面已经提到，《MHP2G》发售当周PSP硬件销量成倍增长，从这个调查结果应该就可找到原因了。借着游戏发售的契机进行PSP更新换代的玩家占到了20.4%，而因为游戏而首次购买PSP的玩家占到了8.6%，《MHP2G》对于PSP硬件的拉动作用可见一斑。



▲《MHP2G》同捆版PSP成为异常紧俏的商品。

Q6 是否继承了前作的存档？

《MHP2G》能够让玩家继承前作《MHP2》的存档开始游戏，这样在前作中奋斗的成果不会白费，而根据调查结果，有89.8%的玩家是选择继承存档开始游戏的，看来绝大多数猎人都想尽快体验到《MHP2G》的新要素，而不是从头开始。

▲继承存档的话可以很快地面对到G级的新怪物了。

适梅杂志&3DM-SMV

MH现象 关联商品销售状况大幅提升

因为《MHP2G》的大卖而带动的关联商品的销售情况也非常喜人，从消费者和零售店反馈的情况来看，记忆棒和攻略本是销售情况最好的商品，值得一提的，新推出的“怪物猎人清凉饮料”也受到了很多猎人玩家的喜爱。

90%的零售店都表示整体销售额有“增加”和“大幅增加”，70%的零售店都表示，卖得最好的周边商品就是记忆棒。

因为《MHP2G》新加入了“媒体安装”机能，将数据安装在记忆棒上后能大幅提高读盘速度，大容量记忆棒自然成为玩家的新需求。从索尼方面得到的消息，《MHP2G》发售当周记忆棒的销量约为平时的1.5倍，“我们没有想到用户的反应会如此敏锐，大作带动的商机令人感到意外。”索尼记忆棒部门发言人如是说。

▲富含蜂王浆、维生素B2、B6等成分的“怪物猎人清凉饮料”受到猎人玩家的欢迎。

▲“媒体安装”机能能大幅提高读盘速度，大容量记忆棒成为玩家的必备品。

玩家购入关联商品排名

排名	周边	得票
1	相关书籍	239
2	记忆棒	231
3	怪物猎人清凉饮料	142

零售店关联商品销售排名

排名	周边	得票
1	记忆棒	63
2	攻略本	4
3	液晶屏贴膜	3

来自玩家的声音

◆我是从《MHP2G》开始接触“《怪物猎人》系列”的，虽然也玩过很多其他的协力组队的游戏，但是《MHP2G》是最有趣的，就算是和不认识的人一起玩也能玩得很开心。（23岁男性 售货员）

◆这次冠以“G”的名头再次进化，希望“《携带版》系列”以后能再次推出续作。（25岁女性 职员）

◆带上狩猎猫一同去狩猎实在是非常有趣，猫猫的装备也有很多，这一点非常好。（32岁女性 专业主妇）

◆因为《怪物猎人 携带版》而购买了PSP，因为《MHP2G》而购买了新型PSP。（35岁男性 无职业）

◆联机合作非常有趣，周围开始玩《怪物猎人》的人越来越多，这种乐趣也会成倍增加。（22岁男性 大学生）

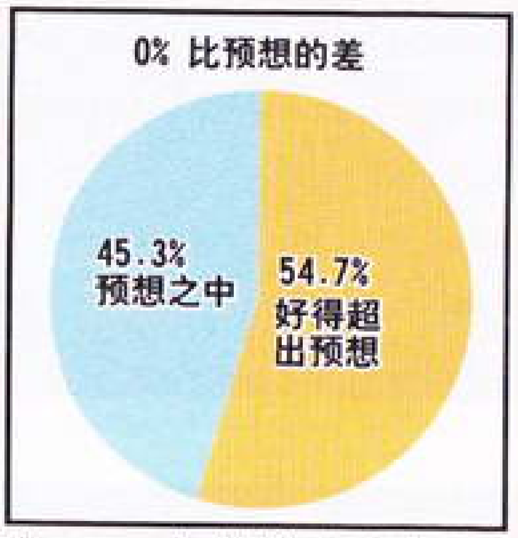
◆缩短读盘时间的“媒体安装”、更加便利的道具箱、随行狩猎猫、更多新怪物……我觉得这就是《怪物猎人》的完全版。（18岁男性 高中生）

话梅杂志&3DM-SMV

“MH现象”零售店篇

来自店家的声音

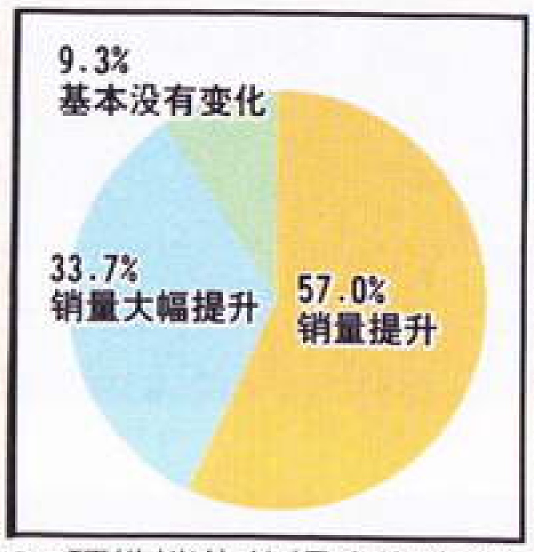
Q1 《MHP2G》的反响如何？



面对这个单刀直入的问题，回答“好得超出预想”的店家有54.7%，连对游戏业界非常敏感的零售店主都没有预料到游戏能获得如此的人气，《MHP2G》的魅力实在出乎了很多人的意料。另外，回答“预想之中”占45.3%，回答“比预想的差”的基本上没有，可见零售店普遍对《MHP2G》抱有乐观的预期，实际销售也很乐观。

◀ 游戏首发当日，仅1个小时秋叶原绝大部分零售店都挂出“已售完”的牌子。

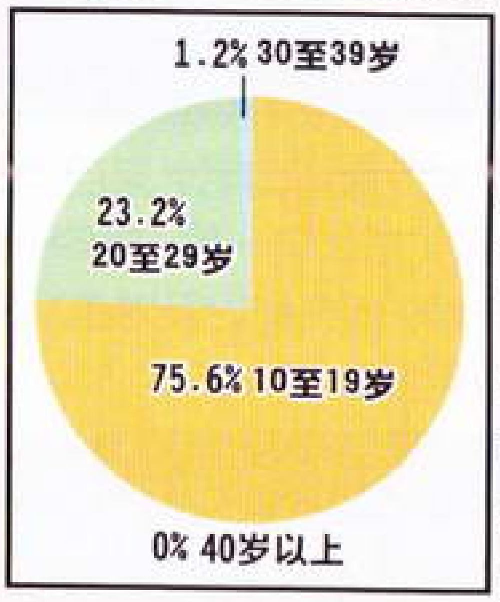
Q2 PSP硬件的销售情况如何？



问及店家随着《MHP2G》发售、PSP的销售情况如何时，超过90%的店家都表示销量有“提升”或者“大幅提升”。平时基本上很少有店家会对PSP硬件销售的提升抱有预期，而这次的巨大变化，无疑就是《MHP2G》带来的拉动效应。

◀ 忙碌的店员正在将同捆版主机交给顾客。

Q3 《MHP2G》的购买者的年龄层？



关于购买《MHP2G》的用户的年龄层，10多岁的中学生占了绝大多数，这些人购买游戏的主要原因包括有：“与朋友一起合作达成目标的系统”、“一个人玩时遇到困难可以向周围朋友寻求帮助”等等。另外，很多店铺也认为“中学生、大学生之间的相互影响、口耳相传也是新玩家不断加入的一个原因”。

Q4 《MHP2G》的销量会是多少？

排名	销量	得票
1	200万～249万	43
2	150万～199万	20
3	250万～299万	10
4	300万以上	6
5	149万以下	3

在销量已达168万套的《MHP2》的基础上进化而来的《MHP2G》，其最终销量会是多少呢？从零售店反馈而来的信息看，预测销量200万～249万的店家是最多的，理由包括：“因为经济原因还没有购入PSP的中学生还是很多的。”“与《MHP2》一样本作也是长卖的软件。”（编注：其实照目前的形势来看，《MHP2G》的出货量已经达到200万，实际销量突破200万应该是很快的事情。）

话梅杂志&3DM-SMV

BicCamera 池袋本店
店长林翔太

从发售日开始就有很多人排队，作为店长我感觉非常高兴。顾客年龄多集中在 15～25 岁之间，女性顾客占到了二到三成，这种情形非常多见。和朋友一起或者和恋人一起来店里的情形也比较多。另外，买了游戏后，再次来到店里利用 PlayStaion Spot 进行任务下载的顾客也很多，实在是非常少有的热闹现象。PSP 主机以及关联商品的销售情况也有了很大提升，能够明显感觉到旺盛的销售态势。

GAMES Maya 葛西店
店长秋谷久子

已经很久没有这种像祭典一样热闹的销售气氛了，感觉业界又再次充满了活力。这种盛况好像只有《口袋妖怪》才有。《怪物猎人》最初只是以大人为核心玩家群的，之后登陆 PSP 后，玩家群向中学生延伸，但这次有些不一样的是，玩家群已经开始向小学生延伸了。我看到有小学生拿着平时攒下来的零用钱、压岁钱来购买游戏和主机，看到这些我感到很开心，真是一个幸福的发售日。

来自零售店的声音

◆虽然明知预约已经完了，但玩家还是在店门口排着长队。
◆新的玩家有很多，这点超出了预想之外。
◆直到发售日之前，《MHP2》的销量仍然让人吃惊。
◆联机合作的影响非常大，为了帮没有买到游戏的朋友而一起搜寻的人有很多。
◆因为有存档继承的设定，基本上《MHP2》的玩家全部都购买了《MHP2G》，而且电视广告也拉入了不少新玩家。
◆追加要素多而价格便宜，非常好。
◆一进货就售罄的状态一直在持续。
◆PSP 其他软件的销售也开始变好，对今后的市场也可以充满期待了。
◆增进了中学生之间的交流。
◆男性玩家本来就很喜欢恐龙、怪兽，而女性玩家对自定义角色的设定很有兴趣。
◆因为《怪物猎人》，店家与顾客之间的关系也更亲密了，另外，顾客与顾客之间也会相约一起来店里。
◆为了体验联机合作的乐趣，会慢慢将周围的朋友拉入到《怪物猎人》的世界中来。
◆初回出货量太少了，有不少顾客在不同的店来回询问，这也是没有办法的事情，我们也感到非常抱歉。
◆前作的玩家群主要以中学生为主，这次女性玩家增多了，似乎会和男朋友一起玩吧。
◆因为前作的评价很高所以这次也卖得如此好。
◆来询问这个游戏的人赶上询问 NDSL 的了。
◆游戏激发了人的热情，连平时不怎么买 ACT 的人也买了这个游戏。

“MH现象”业界篇

来自评论家的声音

对于业界动向进行冷静分析的评论家们，对于“怪物猎人现象”如何看待的呢？来自“野村证券”的樱井雄太先生和来自“JP 摩根证券”的前田荣二先生的意见都比较一致：“PSP 市场会趁着目前的这个好形势，给其他软件制作商带来好影响。”《MHP2G》的热销以及对主机的牵引作用证明 PSP 市场一样也可以获得大热销，《MHP2G》的功绩相当大。

樱井雄太 野村证券

PSP 新用户的增加的同时也促进了 PSP-2000 的销量，对整个 PSP 市场起到了推进作用，所以游戏软件还是促进 PSP 销量的主要因素。而且，《MHP2G》并不属于一款全新的作品，它原本就有着自己庞大的玩家群，因此要增加新的玩家相对比较轻松。Capcom 没想到起用年轻的游戏创作人能够得到这样的结果，这也使得整个公司的士气大增。

话梅杂志&3DM-SMV

JP摩根证券 前田荣二

本作和前作一样，起到了促进主机销量的作用，想必新的“猎人”也会不断增加吧。其实在丸之内附近，我们时常能看到一些上班族不去喝酒，反倒聚在一起玩《怪物猎人》。他们玩游戏的理由各种各样，有的是一时心血来潮，还有的是为了追赶潮流。另外，他们也拥有足够的经济能力。看来，无论是玩家人数还是玩家群，都还有继续扩大的潜力不是么？

MH现象 被确立的《怪物猎人》品牌

对游戏周边商品的销售情况，我们进行了调查。在TSUTAYA（编注：日本著名零售商）的书籍销量排行榜上，排在第一位和第二位的都是《MHP2G》的攻略本。丰岛小姐（TSUTAYA书刊策划组）告诉我们：“除了攻略本，相关小说和漫画也非常受欢迎。随着游戏的发售，这些周边商品的整体销量都大大增加。”另外，以游戏中的“回复药”为原型制作的“怪物猎人清凉饮料”也获得了众多玩家的喜爱，发售商Bandai公司称会有如此反响完全超出了他们的预料。除了小孩，包括大人也在购买这款饮料。

TSUTAYA书籍销量排行榜	
统计时间：4月1日～4月7日	
1位	怪物猎人 携带版 2nd G GREAT UP BOOK（集英社）
2位	怪物猎人 携带版 2nd G ROOKIE'S GUIDE2G DVD (Enterbrain)
61位	今天也要更多！ 逆鳞日和（Enterbrain）
100位	怪物猎人 携带版 2nd G 公式攻略本（Enterbrain）

虽然游戏发售后必然会带动周边商品的销量，但如今的情况已经大大超出人们的预料范围了。BicCamera的林先生说：“《MH》系列”的PSP小包等周边也卖得相当好，不但方便携带，而且包上的工会纹章很炫。”在Capcom的官方购物网站“e-capcom”上，相关的周边商品几乎都被预订一空。即使准备数倍的货，售出的速度还是快得惊人。如今，“怪物猎人”已经成为了一个响当当的品牌。

“MH现象”创作人篇

来自制作人的声音

辻本良三

《MHP2G》的制作人

——《MHP2G》终于发售了，本作的销售速度超出了以往，请告诉我您现在的心情。

辻本：说真的，我也没想到会有如此反响，现在实在是高兴得不得了。不过，游戏还未超越前作，在达成这个目标之前我们是不会松懈的。今后还会举办各种各样的活动，《MHP2G》才刚刚开始呢！

——您有分析游戏热卖的原因么？

辻本：在公布了游戏可以继承前作记录之后，《MHP2》一时间又火爆了起来。我个人觉得这个“继承”起到了很大的作用。

——看到玩家的反应，您觉得有什么出乎意料的现象么？

辻本：很多玩家不继承记录却选择重新开荒，这是我没有预想到的。不过对于游戏开发者来说，这是一件好事。之前我还一直认为，大部分的人应该都会继承记录。

——除了游戏软件，周边商品也卖得很好啊。

辻本：“《MH》系列”的历史并不长，如今终于有了各式各样的周边商品。为了满足各位FANS，让大家能够在游戏以外的地方体验到《MH》的乐趣，我们对每一件商品的开发都会严格要求。

——最后，请对全国的FANS说句话。

辻本：不久将会举行“怪物猎人嘉年华08”。另外，我们还会不断增加下载任务，希望玩家们能够长期享受“猎人生活”。请今后各位继续支持“《MH》系列”。

▲游戏发售当天辻本（中）笑容满面，《MHP2G》才刚刚开始！

话梅杂志&3DM-SMV

GUNDAM BATTLE UNIVERSE

ガンダムバトルユニバース

文 胧月 美编 Yangyu

高达 激战宇宙				
ガンダムバトルユニバース				
PSP	NBGI	ACT	预定2008年7月17日	日版
	1～4人	5040日元	对应周边未定	

不出所料，一年一度的“《高达战争》系列”又要在PSP上与广大玩家见面了。该系列经过三代历练，不仅在素质的提升上有目共睹，在销售成绩方面也越来越令NBGI看好。原以为今年的新作会保持秋季发售的惯例，但积极的厂商并没让玩家等待那么久。炎炎盛夏，让我们再度相逢在宇宙！

新战役追加！《机动战士高达 ZZ》、《机动战士高达 逆袭的夏亚》全新开战

本作的系统基本继承前作，不过在剧情和机体的量上都大幅增加，其中最受瞩目的就是《ZZ》和《逆袭的夏亚》两大剧本的加入了。前作玩家虽然已经能够使用这两部作品中的部分机体，遗憾的是无法体验其壮绝的剧情。这次不仅追加了像全装甲 ZZ 高达这样的高性能机体，更能玩到其剧情相关战役。这样一来，关卡的总数就达到了 200 以上！不算研究，即使通关一遍也绝对是个庞大的工程。

扎古III改

◀▲扎古III的改进型机体，以高机动性著称。

德莱森

◀ 活跃在“一年战争”时期的大魔改良型，光线斧和光线矛的装备让它擅长近身战。

话梅杂志&3DM-SMV

《机动战士高达ZZ》新机体陆续登场

完全武装的 ZZ 高达

◀▼针对变形部位的脆弱而追加了装甲，不管装甲还是火力都大幅提升。

全装备 ZZ 高达

▼搭载了有线式远程攻击兵器的重型MS，由于装备了大范围的光束发射炮，其火力也位列众多MS中的顶尖级别。

杜宾狼犬

▲▼ 分离式的可变形MS，其中橙色的试用型号是格雷米的专用座机。

龙飞

▼以强人的设计理念制造出的机体，和强人一样擅长近身战。

右勇士

▼ 新吉翁进行地球攻略战时开发的机体。

J 扎斯

话梅杂志&3DM SMV

一击必杀的高火力

来自《机动战士高达F91》

高达 F91

▼被誉为"达到现阶段MS性能临界点"的F91。

▲全装备ZZ 高达的试作机，火力无与伦比。

来自《高达前哨战》

FAZZ

佩涅洛裴

▲连邦军开发的试作机型，拥有可变化的飞行形态，装备着浮游导弹等高性能武器。

来自《机动战士高达 闪光的哈萨维》

来自《CCA-MSV》

Hi-ν高达

防护光线武器攻击的I力场

▼ν高达的强化形态，浮游炮和光线枪都以ν高达为基准。

来自《机动战士高达 闪光的哈萨维》

Ξ高达

▲继承ν高达意志的Ξ，能够在大气层内独立飞行。其体型在高达中也算是"巨人"级别，高度将近30米。

话梅杂志&3DM-SMV

更多》新机体参战！

除了以上介绍的来自《ZZ》的机体，作为主要新登场作品的《逆袭的夏亚》自然也不会令玩家失望。此外，一些高达作品尽管不提供剧情关卡，但其机体依然会在本作粉墨登场，目前知道的有《机动战士高达 08MS小队》、《机动战士高达F91》、《机动战士高达 闪光的哈萨维》、《高达前哨战》、《CCA-MSV》等，由于《F91》的年代设定比初代高达晚了40年以上，因此在技术力方面自然呈现压倒性的优势，这种优势即便在游戏中也会真实地体现出来。

来自《机动战士高达 逆袭的夏亚》
灵·格斯

▲Z高达的量产型机体，因此性能也非常不错。

来自《机动战士高达 逆袭的夏亚》
α阿索龙

▼新吉翁的超巨大型MA，拥有与外表匹配的绝大战斗力。

煞高德卡

来自《机动战士高达 逆袭的夏亚》

▶NT专用机体，装备了远程武器浮游炮。

来自《高达前哨战》
高达 Mk-V

▲精神力高达的小型 化MS。

宇宙妖花

来自《机动战士高达F91》

▲据点攻击专用MA阿普萨拉斯的最终型号，大口径光束炮的威力使得小型MS 根本无力承受一次攻击。

阿布萨拉斯III

来自《机动战士高达 第08MS小队》

话梅杂志&3DM-SV

文 胧月　美编 小鱼仔

FATE/老虎斗技场 加强版

フェイト/たいがーころしあむ アッパー

PSP				
Capcom	FTG	预定2008年夏	日版	
1~4人	售价未定	对应周边未定		

PC平台大获好评的Galgame《FATE/Stay Night》于去年被改编为PSP平台的乱斗FTG，这款由Capcom发行的乱斗游戏加入了丰富的战斗系统并支持最多四人对战，诙谐的剧情也一改原作的阴郁气氛，让玩家玩得开开心心，热热闹闹。如今，该作即将以加强版的形式再度登陆PSP，让我们赶快来看看它有哪些变化吧。

新角色登场！

卫宫切嗣

登场作品：《FATE/ZERO》

冷酷无情的魔术师猎人，是第四次圣杯战争时Saber的主人。作为主人公卫宫士郎养父的他本该已经死去，却于这次再度降临冬木市。为了救出被谜之军团掳走的妻子，切嗣开始了自己新的战斗。

Avenger

名为“复仇者”的英灵，是巴赛特的从者。虽然他代表着世界上所有的恶，但能力上却并不优秀。为什么他也会来到冬木市，巴赛特是不是又有什么计划？

登场作品：《FATE/Hollow Ataraxia》

▲嗣希望Saber能助他一臂之力，但Saber似乎并不太情愿。

▶Avenger的武器是形状奇特的“右齿噬咬”和“左齿噬咬”。

新系统加入，对战更为白热化

该加强版不仅追加新角色，同时还追加了若干新系统。当前能确定的新系统有“虎令咒”、“拼刀”和“共斗”三种，虽然关于这三个系统的详细消息官方尚未公布完全，但毋庸置疑的是，这些系统都会在战斗中起到至关重要的作用。

▲游戏的新要素。在战斗中发动虎令咒，屏幕中会出现老虎的标志，角色的能力随之得到加强，不过加强方式尚且不明。

▲和其他游戏中的拼刀方式相同，当两人武器相交时比拼按键的连打速度，获胜的一方能让对手陷入完全的无防御状态。

▼共斗是组队战的新增系统，当我方的两名成员同时锁定敌方的一个目标时可以发动，莫非可以造成双倍伤害？

新关卡、新场景道具追加

本作新增泳池关卡，该关卡中会定时发生波浪，被波浪卷入的角色会露出空隙，是攻击的好机会。

▲在该关卡作战要时刻注意波浪的发生，避免自己受到损害。

新服装加入

前作角色依然会在本作保持自己的锋芒，人气角色Saber、远坂凛和间桐樱三人追加了全新的泳装，颜色与本人很相配，不知这会不会激发你的斗志呢？

7英灵中的一人，与主人公卫宫士郎契约，成为他的从者。尽管身材娇小，但却有着惊人的胃口。

Saber

远坂凛

魔术名门远坂家的继承人，Archer的主人。自身拥有优秀的魔术能力，在学校中也是无懈可击的优等生，为很多人所崇拜。

与卫宫、藤姐亲如家人的低年级学生，擅长做家务，并拥有超高的按摩技术。

间桐樱

SEGA原创RPG大作今夏登陆NDS！

也许是游戏制作人们已经认识到千篇一律的"勇者拯救世界"已无法满足现在挑剔的玩家，最近"反其道而行"的游戏渐渐变得多了起来，这款最新公布的《毁灭世界》就属于此行列。从游戏的标题我们就可以看出，在这款游戏中我们要扮演的并非救世主，而是灭世者。当然，游戏吸引人的地方不仅仅在于它独特的世界观，集结了众多名家的超豪华制作阵容也是它让玩家们垂涎的地方，下面我们就来看看这款下足了血本的NDS原创RPG作品吧。

文 雷伊　美编 澄香

毁灭世界

ワールド・デストラクション

NDS				
	SEGA	RPG	预定2008年夏	日版
	1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

梦幻阵容

在这款原创RPG大作中，SEGA所扮演的是发行和监制的角色，而游戏的实际开发则交给了曾经制作过"《光辉圣约》系列"的Image Epoch。本作的开发队伍多达近50人，如此声势浩大的开发阵容对于一款NDS游戏来说是很少见的。除了加藤正人、田中久仁彦、光田康典等如雷贯耳的名字外，"《龙背上的骑兵》系列"的人设藤坂公彦等名家也在游戏的人设方面付出了不少精力。

剧本 加藤正人

1988年凭FC游戏《忍者龙剑传》加入游戏制作人行列，之后参与过《超时空之钥》、《最终幻想Ⅶ》、《异度装甲》等史氏RPG大作的开发。

人设 田中久仁彦

自由画师，平时除了负责游戏的人设外，还参与漫画的创作。代表作品有《异度装甲》、"《异度传说》系列"以及漫画《一击杀虫》等。

音乐 光田康典

1995年凭借SFC游戏《超时空之钥》出道，《异度装甲》、《异度传说》和《马里奥聚会》等游戏的音乐都是其代表作，是个较为多产的作曲家。

STORY

主人公基利耶原本是个对周围的事情毫不关心、过着随波逐流生活的少年。突然有一天，他受到了恐怖组织“世界扑灭委员会”的入会邀请，并被告知自己将是毁灭世界的关键人物。在跟随着拥有坚定毁灭世界意志的少女莫尔蒂等同伴一起旅行的过程中，基利耶发现了这个世界的扭曲，同时却也发现了世界美好的一面……

关键词

世界观

这是一个人类被兽人当作家畜一样支配的世界。世界上并不存在水与火等视觉现象，它们的功能被一种沙子所取代。另外，这些沙子还拥有多种元素色彩。

兽贵

各个兽人族的一族之长。

世界扑灭委员会

企图毁灭世界的神秘组织。谁是这个组织的首领，组织中有多少成员，这些连莫尔蒂也不知道。莫尔蒂等人一直按照组织发来的各种指令书而 进行各种活动。

世界救济委员 会

阻止世界扑灭委员会破坏世界的组织。

黄金狮子

以打倒兽贵、解放全人类为目的的游击组织。虽然在活动的性质上与世界扑灭委员会比较接近，但他们不会加害人类。

主人公

基利耶·伊尔尼斯

“跟莫尔蒂说了喜欢她之后，她一直沉默不语。我以为她没有听到，所以又说了一次，不过这次却被她扁了一顿。这算哪门子事啊？”

世界扑灭委员会

行事稳重的天真少年。尽管很没主见，但心里所想的事情会很干脆地说出来，这种说话方式有时也会让同伴们感到很困扰。只要是与别人定下的约定，无论发生什么事情他都会如约履行。虽然他有着毁灭世界的力量，但自己却不知道为什么会有这样的力量。

女主人公

莫尔蒂·阿谢拉

“开开心心地去毁灭世界吧！”

世界扑灭委员会

世界扑灭委员会的一员，性格有些大胆甚至有点过激，经常不由自主地因为自己的行动而引发骚乱。对于处理感情之事有些不擅长，不过只要发现自己心中已经开始对某人有了心意，她就会一鼓作气地勇往直前。和阿甘是青梅竹马。

杂志&3DM-SM

首批游戏画面公开

本作的场景是全3D的，而人物则是由2D点阵来绘制的。这里率先为大家公开游戏的城镇画面和战斗画面。据悉本作的战斗系统在采用传统的回合制和指令输入方式的基础上，还会融入格斗游戏的要素，具体情报请期待我们的后续报道。

◀▼游戏的场景是用全3D来表示的，从目前公布的图片我们可以看出，场景的复杂程度较高。

挑战机能极限

2D与3D的融合

◀人物是2D的，在全3D的场景中动起来的感觉非常棒。

双屏战斗

◀游戏的战斗部分将纵跨NDS的上下两屏，与体形巨大的BOSS作战时将会充满魄力。

TV动画播放决定！

为了给游戏造势，《毁灭世界》也将推出TV动画版，而且动画版的播放开始时间已经确定为2008年7月。在游戏正式推出前，玩家不妨先欣赏一下这部动画，看看其素质如何，这对更好地了解游戏的世界观也是有所帮助的。

充满个性的其他角色

纳迦·格雷夫

“这和你的意志没有关系。你拥有毁灭世界的力量，光凭这点你基利耶就已经是恶人了，你是整个世界的敌人。”

世界救济委员会

有着狼族父亲和人类母亲的混血儿，是个十分理智的角色。为了实现自己保护世界的理想而不断努力着，不过有的时候会钻牛角尖。由于母亲是和异族结婚，所以不论兽人还是人类和他的关系都不怎么亲近。

阿甘·玛多尔

“怎么了，你看上去闷闷不乐的，我和你谈谈心吧。不过，我不会给你介绍女孩，也不会借钱给你。”

世界扑灭委员会

“黄金狮子”的一员，和莫尔蒂是青梅竹马。加入了世界扑灭委员会，之后与基利耶等人一起行动。虽然骨子里是个直来直去的家伙，不过他不太愿意将自己不成熟的一面展现给大家，有的时候显得有些爱挖苦人。

莉·雅＝多拉格内尔

世界扑灭委员会

龙族的最后幸存者。外表看起来只有十五六岁，但其实已经活了300多年。尽管说话口吻像少女一样，但毕竟是位年长者，有时她也会说出富有哲理的台词。但有时因为自己话没有说清楚，反而会让人觉得她是在故作神秘。

“嗯，莉·雅也同意莫尔蒂的提议。因为，这个提议似乎更有趣。”

托比

“我无论如何都会阻止这件事情。这对于在勇者公会中实力No.1的我来说，是理所当然的事情。”

无所属

赏金猎人。拥有硬派的性格，平时一直独来独往，但直觉告诉他和基利耶一起行动是正确的选择。他对世界扑灭委员会和毁灭世界都没有兴趣。他像老师一样，教会了天真的基利耶“凡事要自己做选择”的道理。

距离游戏发售的时间已经越来越近了，从之前的几次报道里面我们已经对本作的出场人物和战斗系统有了大致的了解。这次将为大家送上的是第三方角色和特殊技的介绍，并且还有新的机体登场哦，身为机战饭的你怎么可以错过。

文 乌冬　美编 小鱼仔

无限边境 超级机器人大战OG传说

无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ

NDS	NBGI	RPG	预定2008年5月29日	日版
	1人	容量未定	6090日元	对应周边未定

相关报道 Vol.81 P26/Vol.82 P42/Vol.83 P24/Vol.84 P46

第三方角色与谜之机体登场！

个性丰富的第三方角色

在赏金猎人的冒险过程中，用来补给和交易各种道具的商店是必不可少的，所以这次为大家介绍的就是支持着哈根他们冒险的两个店主。

▲看来楠舞误把在迷宫中遇到的琥魔当成了可疑的人。

琥魔

被称为"猫又"一族的行商人，可爱的外表下隐藏着一颗坏心眼。

拥有多种效果的特殊技

战斗中在NDS下屏我们可以看到"技"这一栏指令，在这里我们可以使用每位角色固有的特殊技。和之前介绍的必杀技不同，发动特殊技只消耗角色的SP和COM值，同时特殊技大多带有各种各样的特殊效果，善于利用可以为战斗带来意想不到的效果。

▲特殊技使用的时机是在当前角色回合结束时。

哈根・布朗宁

究极！
ゲシュペンストキック！

猛烈的飞踢！

▲哈根和亡灵的合体技，和《机战OGS》同名的技能。

楠舞神夜

楠舞灵术秘奥义・华美酒

▶这招能让敌人陷入"毒"、"麻痹"等异常状态。

锡华姬・赌乱数

锡华姬

▲使用后场上随机一个人的HP得到回复、同时一个人受到大伤害的招式。

难道会攻击到自己人？

话梅杂志&3DM-SMV

◀在士浪的店里可以买到各种装备和消费道具，当然，也可以将手上的道具卖出换取金钱。

士浪

也有楠叶汁卖哦！

神乐天原武酉城里的商店“万屋·大判小判”的兽人店主，他能给予哈根他们冒险上的很多帮助。

▲▼连续的拳击后接的是一记回旋踢，同时装备在腿部的左轮也一并发射。

▼最后是用两臂的刀刃给予致命的一击，整个攻击过程完成得十分流畅。

麒麟·胧

慑人的蓝色机体

噬光者

虽然也属于巨大人型兵器的一种，但从外部结构来看还是和之前介绍的Personal Trooper有一定的区别，擅长使用近身格斗技。

爽快的特殊技公开！

有栖零儿

有栖流·里鬼门开放

▲阴阳师使用的秘术，将灵界的力量引出使我方人员速度上升的的辅助技能。

小牟

狐仙妖术·夺气の型

◀夺取敌人的精气来回复自身HP。

▼满足一定条件后就能使用的合体技，和《机战OGS》里的某一招非常相像。

夜&黄昏

ランページ·スペクター

艾洗·布蕾蒂露

コード·ラミア

▲攻击的同时能吸收敌方体力回复自身HP的技能，但是有时候也会因为吸收过度而导致受到伤害。

KOS-MOS

SPELL·BLADE

▲“《异度传说》系列”里KOS-MOS的开发者紫苑所使用招式，句子显现出来的同时给予敌人伤害。

机器人的援护攻击

之前的几次报道都表明机器人是敌方的角色，但原来在游戏中Personal Trooper也是可以加入我方的，并且它们可以在援护攻击时登场，战斗中当画面右下方出现“SRW”的标志时就可以使用。

▲机器人是以我方的援护身分出现，这下FANS可以放心了。

话梅杂志&3DM-SMV

最新情报进一步强调了本作中的推理部分。在上次公布的两个主人公里，月弓弥音的降神力量主要用于战斗，而黑上西格玛则偏重于非战斗部分的解谜。活用西格玛的能力可发动“超推理”，该系统的完成度很高，不管玩家现实中的逻辑能力如何，都可以在游戏中享受一次作为名侦探的成就感。

SIGMA HARMONICS™
シグマハーモニクス

被破坏的世界的

文 胧月　美编 小鱼仔

西格玛倍音

SIGMA HARMONICS

NDS				
Square Enix	RPG	预定2008年夏	日版	
1人	容量未定	售价未定	无对应周边	

相关报道 Vol.85.P88

◀当然，时之再演并非万能的，有些场合下也会不起作用。

让过去重新上演

时之再演

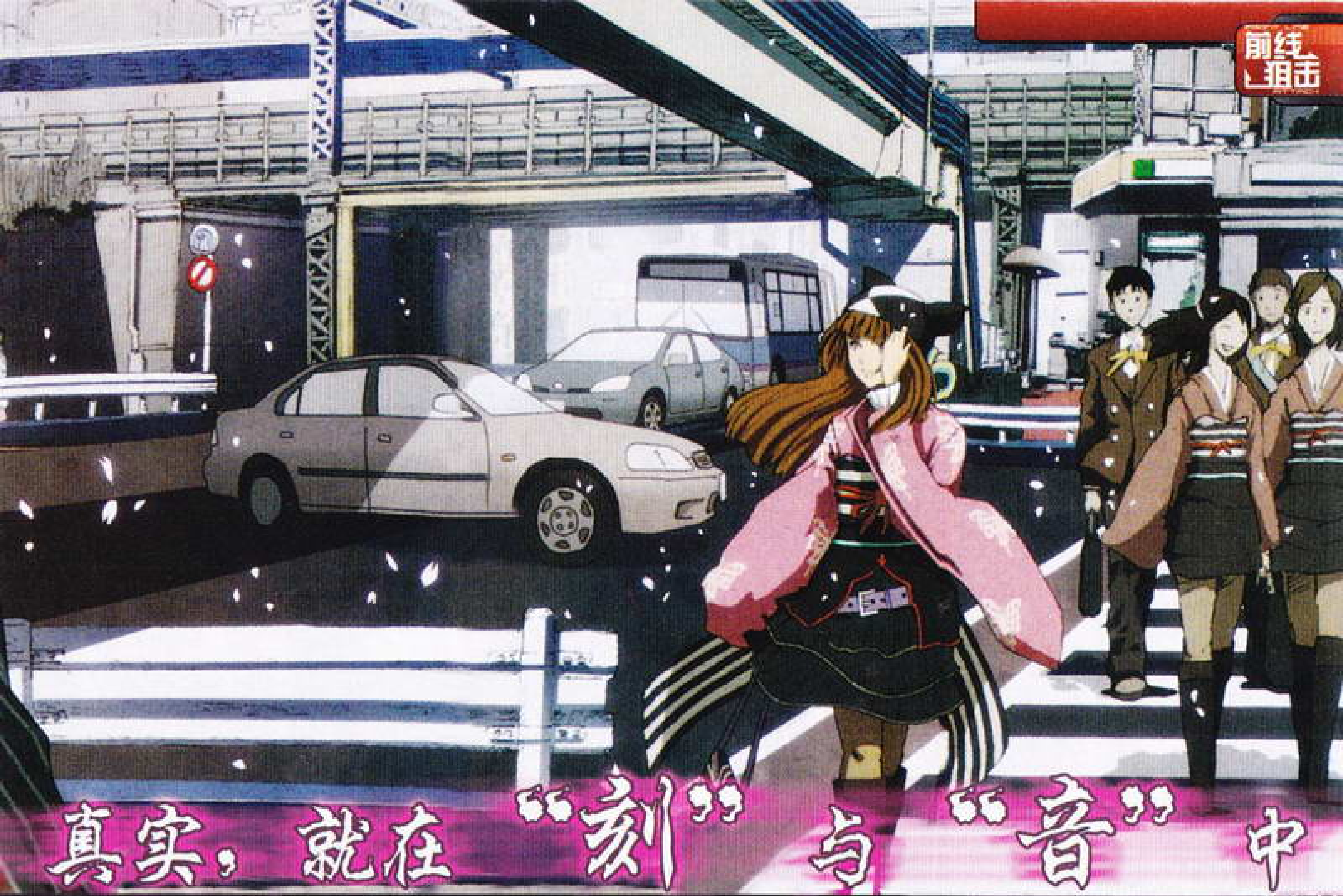
作为“音使”一族，黑上西格玛能用“调音查”的能力诞生各种奇迹。这些奇迹里有一种被称为“时之再演”，这项能力可以让黑上西格玛看到馆内各种设施在过去发生的重要事件或重要对话。

▲时之再演必须在有“魂之影”的地方才能实行，所谓“魂之影”，是由人的强烈思念实体化后变成的东西。

◀以“调音查”再现过去后，就能确认该地点究竟发生了哪些事情，推理的必要情报也由此获得。

◀魂之影的出现因每天里的时刻而有所差异，要想收集完一个地点的所有情报，就需要多次在不同时刻发动时之再演。

话梅杂志&3DM-SMV



真实，就在“刻”与“音”中

以西格玛之力操纵时间
时之纺

还记得上次报道中提到的巨大座钟吗？只要对黑上馆“大钟之间”里的座钟发动调音查，就能让黑上西格玛移动到其他时刻。活用此项能力便可直接跳过无法进行时之再演的时刻了。

结合西格玛与弥音的力量

▲这两张图分别是NDS的左右画面（本作为竖立主机的玩法）。西格玛在演奏钢琴的同时，弥音将双手伸向天空作祈祷状，这就是时之纺的发动仪式吗？

◀时刻从12点移动到9点，移动完毕！

跨越时间寻找魂之影

▲移动到别的时刻就能获得更多全新情报了。

时之纺中使用到的式札

在使用时之纺时，要对月弓弥音的式札做出选择以确定移动后的时刻。从图中式札上书写的“子”、“巳”、“戌”等字样来看，应该是使用了干支中的汉字，那么式札一共有12种吗？此外卡片上的数字又代表着什么呢？

话梅杂志&3DM-SMV

歪曲的时间带来血亲间的悲剧

黑上家族

在逢魔的影响下，黑上家的过去发生了改变，导致现在黑上馆内怪事连连。下面就介绍被卷入事件的黑上家族成员，这些人都和事件有很深的牵连。尽管从表面上看他们都过着很正常的生活，可实际上的言行和举动中，都似乎隐藏着什么秘密。

栖息在时空夹缝中的逢魔，虽然被西格玛的祖先封印，却于最近突然复活。据说逢魔能对人的意识产生影响，让人渐渐疯狂到失去理智。黑上家的惨剧是否就跟它们有关呢？

▲第一起杀人事件发生时，静马表现得极为冷静。这是一族之长的领袖风范，抑或是另有玄机？

◀静马准备和月弓家取得联系，即便是在尚未被歪曲的过去世界里，黑上和月弓两家的联系也非常紧密。

黑上佳子

心地善良的静马之妻

▼嫁入黑上家的静马的妻子，尽管外表柔弱，其实她也掌握着某种能力。

▲佳子无法违抗梅，由此推断婆媳关系应该也不是那么融洽。

▶从佳子眼前消失的到底是什么，她也会被卷入黑上馆的惨剧中吗？

◀拿着形状复杂的钥匙正准备打开什么，这扇门的后面会不会是潘多拉的魔盒？

话梅杂志&3DM-SMV

音使与札使两族之长

黑上静马

▶作为一族之长，静马要操心黑上和月弓两家的方方面面。

▼静马面对的奇异图案似乎是黑上家的家纹，而他口中念叨的似乎也并非普通的对话。

这句话的意思到底是……

重视家规的静马之母

黑上梅

▲黑上梅极端厌恶被别人触碰到身体，这是洁癖，抑或是另有秘密呢?

▶不论何时都对 他人异常严厉，就算是 一族之长的静马也无法 免于她的管束。

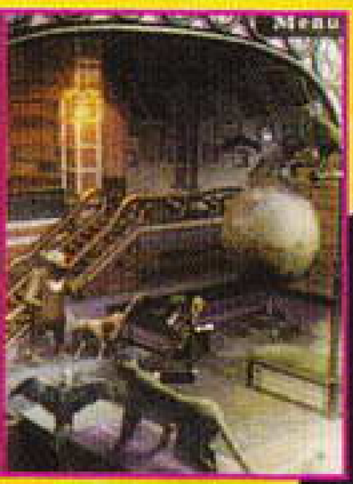
▲梅一心想以家规束缚住儿子静马和媳妇佳子，冷酷得有些不近人情。她再三警告静马要守住家规，莫非是静马打算做出什么出格的事情?

梅的家规是指什么?

话梅杂志&3DM-SMV

黑上馆设施1 静马的房间

◀▶静马的房间里除了地球仪外，众多标本和浩瀚的书海也是值得留意的地方。



黑上馆设施2 黑上馆起居室

▶主人公黑上西格玛的位置会在左侧的地图上以棋子的图案表示。

▶起居室位于馆内一楼的西侧，各种装饰品极为奢华。作为惨剧发生的现场，这里也为阴郁的气氛所笼罩。

以上三人就是第一事件的中心人物？

降临在过去黑上家的第一起事件就是密室杀人。除了静马、梅和佳子外，还有其他人物被牵扯进来。西格玛和弥音为了解开事件真相而展开调查，只要能解开事件的谜团并打败背后作梗的逢魔，就能修正被扭曲的过去。

密室中的完全犯罪

▶弥音不知在称呼谁为"这个孩子"，莫非黑上馆中还存在比弥音更为年幼的人物吗？

无论什么细小的线索
都逃不过西格玛的眼睛

▶ 通过时之再演完全看不出这里会是之后的杀人现场。

◀ 黑上馆在发生杀人事件后陷入不安的躁动中，唯有西格玛能够冷静地以自己的眼睛和头脑解决事件真相。

话梅杂志&3DM-SMV

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。

新书特搜 NEW BOOK

生化危机官方小说8 自由之路

新型病毒的出现，安布雷拉的内部倾轧，游轮上的重重杀机，残忍无情的杀人狂魔，通往自由之路上的恐怖怪物……《游小说》诚意奉献，《生化危机官方小说》第八部——《自由之路》火热出击。本作为Capcom官方《生化危机》小说大赛最高金奖得主，在日本及美国均受到极大好评。除此之外，随书还将附送原声音乐CD一张，以供您倾听欣赏。

5月10日 全国上市

第33辑

游戏光环DVD

《战争机器2》开动！技术演示+发表会特别影像；《GTAⅣ》编辑精彩试玩影像；热血最强《打击者1999》达人疯狂演出！街机名作博物馆特别篇：Capcom街机名作重制浪潮；《MGS4》全新影像震撼上演；重磅文字特企《电锯男编年史》讲述《战争机器》背后的故事；游戏广告精品收藏，PS3欧洲获奖概念广告集锦+《鬼泣4》官方真人广告；

5月11日 全国上市

Tot.14

最动漫

卷中特辑“春天，我们种下一排王子”为你细评异色白马王子；DVD赏鉴为你展现鸣人的成长。本期DVD收录《剧场版火影忍者疾风传》以及《FREEDOM》4～5，更独家收录中国首张VGM同人CD《Vivacissimo》全19首乐曲。豪华版附送《福音战士新剧场版：序》高清特装版，本篇+40分钟特典全收录，更有独立珍藏包装以及精美拉页。如此超值，怎能错过！

已上市，各地报刊亭销售中

144页16开精装特辑+新海诚精选OST

新海诚个人画集 空之记忆

21世纪日本最受关注的剧场版动画天才，新海诚首部个人画集现已隆重登场。书中共包括《星之声》、《云之彼端，约定之地》、《秒速五厘米》这三部新海诚代表作品中的背景画及插画设定，书中总画稿数多达400余张，精美绝伦、堪称艺术品的画面将令您赞叹不已。除此之外，随书还将奉送新海诚三大作品精选CD，特别供您倾听欣赏。

已上市，各地报刊亭销售中

话梅杂志&3DM-SMV

新作拼盘 NEW GAMES SHOW

桃太郎电铁 20周年	
桃太郎电铁 20周年	
Hudson	TAB
预定2008年12月	日版

NDS

◀触控操作的加入将使本作的操作变得更加方便。

▶游戏的上屏将用来显示大地图和玩家所在的位置，玩家无需通过按键切换画面就可以轻松把握自己当前的所在位置。

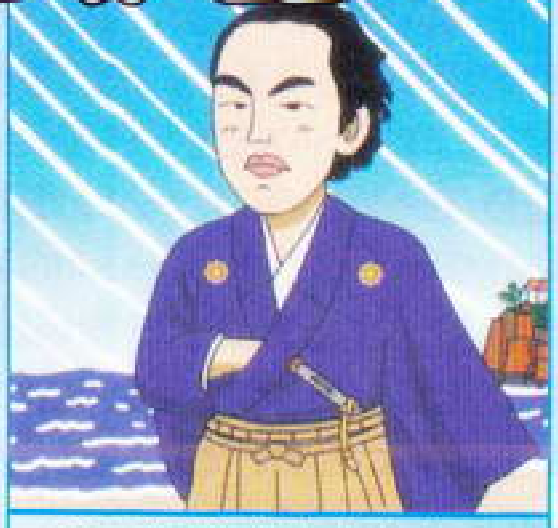
桃太郎電鉄 20周年

日本国民桌面游戏20周年纪念作品

“《桃太郎电铁》系列”虽然在国内的受众程度不高，但在大洋彼岸的日本却可以称得上是桌面游戏的代名词。不知不觉，这个系列已经有了20岁高龄，其诞生20周年的纪念作品也将于今年冬天与玩家们见面。

游戏的玩法非常简单，相信对《大富翁》熟悉的玩家们很快就可以上手。玩家在游戏中需要一边积累财富，一边畅游于日本各地，最后到达终点站时，总资产最多的玩家就可以获得胜利。作为系列的最新作，本作值得玩家关注的地方不少。游戏的画面保持了系列一贯简洁清新的风格，但是角色进行了3D化，带给了玩家一个更加立体化的世界。另外，游戏还对应任天堂Wi-Fi网络连接，实现了系列首次网上对战，玩家可以足不出户地与来自四面八方的玩家一比高下。游戏中还会有众多历史上的知名人物登场，这样一来，游戏所考察的将不仅仅是玩家的地理知识，对玩家的历史知识也有一定的要求。游戏还对应NDS的触控操作，在电车移动和购买物品时，玩家都可以通过触控笔更为直观地来完成操作。

（文：雷伊）



▲图中的人物莫非是坂本龙马？

▲作为系列的一款集大成之作，游戏的目的地和物品数量会在以前的基础上进行大幅扩充吗？

DM-SMV

箱庭生活 羊村物语DS

箱庭生活 ひつじ村DS

NDS		
	Success	SLG
	预定2008年6月26日	日版

《羊村物语》是Success推出的一款经营游戏，以前也曾经推出过PS2版。游戏有着温馨治愈的风格，在玩法和立意上都和著名的“《牧场物语》系列”比较接近。在游戏中，玩家要扮演一位搬迁到山间的开拓者，在村中度过轻松悠闲的生活。玩家在村子中可以做的事情非常多，比如种植农作物、生产加工材料、养殖家畜等等。玩家可以在商店中购买年幼的家畜，通过精心照料将它们养大。养大后的家畜可以卖给商店来赚钱，而死去的家畜也可以被加工成火腿和香肠等食品，游戏在培育和加工系统方面有着自己的独创性。游戏虽然叫《羊村物语》，但游戏中可以养殖的家畜种类可远远不止羊一种，还包括了鸡、鸭、兔子、牛和猪等等。与村民们交流也是游戏的一大乐趣，当满足了一定条件，玩家就可以和游戏中的角色结婚，一起过上幸福的生活。（文：雷伊）

远离喧嚣，尽享悠闲人生

▲制作和加工食品可以说是本作的一大特色。

▲游戏中可以饲养许多家畜。

▲与人交流也是游戏的一个重要部分。

宠物店物语DS

ペットショップ物语 DS

NDS		
	Taito	ETC
	预定2008年春	日版

ペットショップ物語DS

本作是一款宠物交流游戏，故事中主人公和他的妈妈搬到了一个陌生的小镇，刚开始的时候这个小镇没有养宠物的习惯，不过自从看到主角从野外收留了流浪狗作为宠物后，小镇里的居民也表达了自己想养宠物的愿望。为了帮助小镇居民达成愿望，妈妈决定开一间宠物店，而身为主角的玩家要一边帮助妈妈打理宠物店，一边与各种各样的动物们交流，加深居民与动物之间的关系。

游戏的基本流程分为两部分，首先客人们会提出想要宠物的请求，这时玩家需要去野外寻找适合的动物，通过点击隐藏在森林或草丛中的小动物，就能将它们捉住，而捉住的动物就会成为客人们的宠物。居民们有了宠物后，有时会将宠物交给宠物店来照顾，照料宠物的方式包括了散步和洗澡等，都是以迷你游戏的方式进行。本作收录的宠物除了有常见的猫和狗外，还有幼狼、幼熊和小野猪等特别的宠物，数量达到了40种以上，能一次过接触那么多动物，对于喜爱动物的玩家来说实在是非常幸福的事情。（文：乌冬）

和可爱宠物一起享受生活吧

▲人物的形象很有《料理妈妈》的风格。

▲要饲养宠物必须先获得宠物。

▲照顾宠物是宠物店店员的主要工作。

话梅杂志&3DM-SMV

遥远的时空中 梦浮桥

遥かなる时空の中で 梦浮桥

NDS	Koei	AVG
	预定2008年8月	日版

遥かなる時空の中で 夢浮橋

二十四位八叶 梦幻般地同台演出

本作是Koei以纯情、梦幻为卖点的“《遥远的时空中》系列”最新作。一代至三代的二十四名八叶将集体登场！玩家需从三位女主角中选择一位来进行游戏。突然有一天，女主角在一个未知的世界中醒来并发现自己被囚禁，八叶中的两位和一名神秘人物出手救下了她，故事由此开始。除了八叶以外，平知盛、银等高人气角色也会登场，虽然暂时不确定是否能够攻略。游戏仍旧保留了强大的声优阵容，三木真一郎、关智一、宫田幸季、保志总一朗……对众恋声癖而言，杀伤力不可想象。不过仔细想一想，前三代的八叶使用的声优阵容是完全相同的，且演技也没有太大区别，有的听起来甚至一模一样。那么，当三个声优相同的角色在一起对话时，岂不是非常诡异……除了普通版外，游戏还将发售两种豪华版，附带物品为令FANS垂涎的CD、饰品等等，喜欢这个系列的女性玩家不容错过。（文：雷伊）

▲三位神子携手战斗。

▲不知道每位神子能不能追求不属于自己的八叶。

花样男子 恋爱吧少女

花より男子 恋せよ女子！

NDS	Konami	AVG
	预定2008年7月10日	日版

花より男子 恋せよ女子！

与“F4”亲密接触！

本作改编自超人气少女漫画《花样男子》。玩家在游戏中将扮演英德学园的女学生，在一年内与以道明寺司为中心的帅哥团队“F4”进行接触。既然是NDS上的女性向恋爱游戏，触摸系统当然是必不可少的。在约会的过程中，玩家不但可以拿触控笔牵对方的手，甚至还能实行强吻！有时积极的行动说不定能起到很好的效果。游戏中的事件CG均由漫画原作者神尾叶子老师亲自绘制，“F4”的魅力将被原汁原味地保留下来。另外，本作还邀请了樱井孝宏等知名声优为游戏献声。玩家除了可以在游戏中享受声优们动听的声音，还可以将喜欢的台词保留下来，设置为NDS的闹钟铃声。（文：胧月）

▲根据对方的喜好选择约会地点是基本中的基本哦。

▲每个人所处的位置一目了然，去寻找自己的意中人吧！

▲道明寺司的脾气还是一如既往的烂。

收集更为广阔的游戏视点
3DM-SMV

七日死游戏

ナナシ ノ ゲエム

NDS	Square Enix	AVG
	预定2008年7月3日	日版

Square Enix又有原创游戏要奉献给NDS玩家了，这次它们出人意料地推出的是一款恐怖游戏。游戏的主人公是私立南都大学文学部的一名普通学生(游戏开始前可由玩家选择性别)，突然有一天，他/她下载到了一款神秘的《诅咒游戏》，据说只要玩了这个游戏的人就会在七天之内死去。主人公原本平静的生活从此被打破，为了死里逃生，他/她必须解开隐藏在《诅咒游戏》中的谜团。

这款游戏的构成相较其他同类游戏来说显得较为特别，它分为了主人公所在的现实世界与《诅咒游戏》中的虚幻世界两大部分。为了以示区别，这两个部分在玩法上也有较大不同，《诅咒游戏》的画面和大多数NDS游戏一样是横向的，而现实世界的画面则是纵向的，要求玩家将NDS竖起来玩。交错于现实与虚幻之间的游戏过程，将带给玩家们不同以往的恐怖体验。 （文：雷伊）

独具创意的恐怖游戏

▲游戏中的现实世界要求玩家将NDS竖起来玩。

▲这就是神秘的《诅咒游戏》了，看画面它似乎没有带给玩家恐怖感，反而让人想起了SE早期的RPG。

滑行大师2 无限自由

Line Rider 2:Unbound

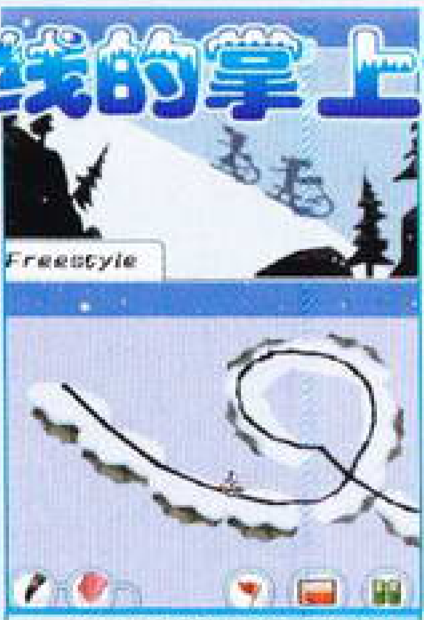
NDS	Genius Products	ACT
	预定2008年	美版

《滑行大师》原本是由一名斯洛文尼亚的大学生所开发的Flash游戏，该作的设计理念很简单，就是通过自己在画面内绘制线条，然后让角色遵照物理规则在线条上进行滑动，一路躲避障碍并最终到达终点。《滑行大师》初代Flash版在2006年推出后就深受世界各地玩家的推崇，而且还出现过很多其他的衍生版本。如今，NDS版的《滑行大师》也已经开始开发，并加入了全新的故事和主角来让玩家可以更投入地进行游戏。游戏中会有基于Flash版《滑行大师》的自由模式，玩家可以利用触控笔在NDS触摸屏上划出各种轨道。而且该模式下没有时间和任务的限制，玩家可以按照自己的想法随意设计出滑雪线路。另外设计师还加入了更多的曲线种类，比如有些线路会在滑行者到达时断开，有些线路可以将滑行者弹到空中去等。

（文：软饼干）

需要自己设计滑雪路线的掌上滑雪游戏

▲设置滑行路线。



▲设计完毕后就开始滑行了。

▲玩家可以播放或暂停滑行录象。

话梅杂志&3DM-SMV

可以锻炼大脑的S·RPG!

文 雷伊 美编 咕噜

本作是Falcom老牌PC游戏“《魔唤精灵》系列”第一作的移植版，游戏在移植原作的基础上，还全新加入了大热门的“《英雄传说 空之轨迹》系列”的角色，使游戏的内容变得更加丰富。游戏的难度还是一如既往的BT，喜欢高难度而且具有百折不挠精神的玩家相信可以在本作中找到独特的快感。

魔唤精灵 携带版				
ヴァンテージマスターポータブル				
PSP	Falcom	S·RPG	2008年4月24日	日版
	1~2人	5040日元	无对应周边	

模式介绍

Scenario	剧情模式。“はじめから”为选用故事本篇的角色开始新游戏，“シークレット”为使用《空之轨迹》中的角色进行游戏，“つづきから”为读取存档进度继续游戏。
Expert	专家模式。以最高的专家级难度进行剧情模式。精灵使的初始等级和能力都比通常情况下高，但难度也是究级的，完全上级者向的模式。
Free	自由模式。可以选择各个战场来进行自由战斗，敌我方精灵使的角色、能力以及等级都可以由玩家自由设定。
Network	网络模式。可以与朋友进行二人对战。
中断データ	中断存档。读取中断存档进行游戏。
System	系统相关。包括基本设置（カスタマイズ）和教程（チュートリアル）等项目。

系统介绍

基本规则

在游戏中，玩家要扮演的是被称为“大师”（マスター）的精灵使，召唤出“精灵”（ネイティアル）来与对手进行战斗。战斗是在敌我两名精灵使之间进行的，只要令敌方精灵使的HP降为0就可以获得战斗的胜利，我方精灵使HP降为0就算失败。当然，战斗并不是两名精灵使之间的孤军作战，精灵使可以消耗MP来召唤出各种精灵帮助自己。不管是精灵使还是精灵，HP最大值都只有10，如果稍不注意，精灵使就会一命呜呼，所以在游戏中一定要将我方的精灵使当作重点保护对象。战斗胜利后，系统会根据战斗所耗时间、魔晶石占领数以及MP消费效率三个方面来对玩家的表现做出评价，最高评价为S级。

话梅杂志&3DM-SMV

精灵属性

游戏中的精灵分为地、水、火，天四种属性，每种属性共有6种精灵。属性之间存在着相克关系，具体为地克水、水克火、火克天、天克地。属性对攻击效果的影响非常明显，属性相克可令攻击力+6，被克则攻击力−9，属性对等（如地对火，水对天）则攻击力不变，属性相同则攻击力−4。由此可见，就算是再强力的精灵，如果去对抗上位属性的敌人也不会取得好效果。反之，如果灵活运用属性间的关系，就算是弱小的精灵也能具备与强力精灵对抗的资格。

魔晶石

在战场上可以发现紫色的六边形格子，这些就是魔晶石，当敌我双方有角色站上去时，就可分别将它们占领。占领之后，就算角色离开魔晶石，占领情况也不会发生变化。不过如果有敌方角色移动到我方占领的魔晶石上时，魔晶石就会被敌方占领，反之也一样。魔晶石占领得越多，MP的回复量就越高。站在魔晶石上的角色，每回合都可以回复1点HP，而且受到敌人的伤害值也会减少30%。

MP相关

精灵使召唤精灵或者发动魔法都需要消耗MP。本作中的精灵没有MP的设定，精灵在发动魔法的时候消耗的是精灵使的MP。战斗中每隔一个小时，精灵使的MP就会自动回复一部分，精灵使的魔力值（INT）越高、占据的魔晶石越多，MP的回复量也会越多，具体公式如下：回复量=（占据的魔晶石数+2）×精灵使的INT。当场上有自己召唤出的精灵时，就需要消耗“维持MP”来令它们存在。因此，MP的实际回复量应该为MP回复量（GAIN）−维持MP（COST）。当COST超过GAIN的时候，超过的部分就会直接在精灵使现有的MP中扣，如果现有MP还不足以抵消这一部分差值，那么场地上的精灵就会按照召唤出的先后顺序依次消失。

时间经过

战斗中有着时间的设定，每天分为早晨、白天、傍晚和夜晚4个时间带。根据时间带的不同，战场的明暗程度也不同，早晨和傍晚较亮（薄明）、白天为亮（明るい）、夜晚为暗（暗い）。游戏中的精灵分为通常型、昼型、夜型三种特性，除了通常型外，其他两种精灵的能力都会根据场景的明暗程度发生变化。比如昼型的精灵在天色为亮的时候能力会上升，暗时能力会下降，特性为夜型的精灵与之相反。

OA

每个角色在行动过后，都需要经过一定的时间才能再次行动，中间这段无法行动的时间被称为OA。这段时间由角色的速度值（SPD）和所采取的行动决定。拿LV1的地属性精灵パ・ランセル举例，它原地待机的OA值为28分钟（游戏中的时间），可以较快地迎来下一次行动，而移动后进行攻击的OA值为56分钟，需要等待更长时间才能再次行动。

SAT

SAT可以说是游戏中的经验值，当采取攻击或魔法指令时就可以得到一定的SAT，SAT积蓄到一定程度精灵就可以升级，最多可以升到3级。以弱克强、打倒敌人可以得到更多的SAT。升级后的精灵能力会得到提升。不过需要注意的是，每过一场战斗，精灵的SAT就会清零，等级并不会保留到一下场战斗中。由于精灵使没有SAT的概念，因此他们没法通过积累SAT来升级，只能通过获得战斗胜利来升级，精灵使的等级可以保留。

话梅杂志&3DM-SMV

决定使用角色

在“剧情模式”或者“专家模式”中使用非《空之轨迹》的角色从头开始游戏的话，在游戏正式开始之前，紫のメルレット会询问你4个问题。每次提问有两道预选问题，系统会二选一进行随机抽选。根据所选答案，在答完问题后可以得到不同的属性卡片，所得属性卡片的组合情况将决定玩家所使用的角色职业。游戏中精灵使的速度值非常重要，因此建议选择速度值较高的职业来进行游戏。决定好使用角色的职业之后，玩家可以得到四种属性的初始精灵，不管选择何种职业，得到的初始精灵都是一样的，其他精灵则会在赢得各场战斗后逐渐得到。

答案与属性卡片

问题一

选题一答案与对应属性卡片：通り过ぎる (Twilight)、默って见る (Shine)、见物人に教える (Shade)

选题二答案与对应属性卡片：剑を夺って逃げる (Shade)、他の剑を买う (Twiligh)、金をためる (Shine)

问题二

选题一答案与对应属性卡片：荣誉を受ける (Emblem)、败北を认め辞退する (Sacred Book)、作り直すことを提言する (Fair)

选题二答案与对应属性卡片：豪华な宝石 (Fair)、仓库いっぱいの小麦 (Sacred Book)、士官の位 (Emblem)

问题三

选题一答案与对应属性卡片：逃がす (Dream)、そのままにしておく (Karma)

选题二答案与对应属性卡片：修理を行う (Karma)、出来る范囲だけ修理する (Dream)

问题四

选题一答案与对应属性卡片：一人で追迹する (Ego)、援护を呼ぶ (Trust)、见なかった事にする (Vacant)

选题二答案与对应属性卡片：一人で先に进む (Ego)、男と共に引き返す (Vacant)、男を负ぶって进む (Trust)

18种基本职业

（注：决定所出现职业的卡片组合情况有很多种，这里仅为大家列出其中一种。）

战士
（ファイター）

卡片组合 Twilight + Emblem + Dream + Vacant

性能 攻击力和速度较高，防御力一般，魔力偏低。

剑客
（ソードマン）

卡片组合 Shine + Emblem + Karma + Vacant

性能 物理和魔法攻击都较出色，防御力偏低。

圣骑士
（パラディン）

卡片组合 Twilight + Sacred Book + Dream + Trust

性能 攻防和魔力方面都比较出色，但速度非常慢。

盗贼
（シーフ）

卡片组合 Twilight + Fair + Karma + Trust

性能 速度和移动力都非常高，防御和魔力偏低，普通攻击是射飞刀，射程有5格。

游侠
（レンジャー）

卡片组合 Twilight + Fair + Karma + Ego

性能 各项能力都较为平均的职业，普通攻击的射程为6格，是所有职业中最远的。

忍者
（シャドゥ）

卡片组合 Twilight + Fair + Karma + Vacant

性能 速度和移动力很高，物理和魔法防御力较低，普通攻击为手里剑，射程为4格。

话梅杂志&3DM-SMV

公爵
（デューク）

卡片组合 Twilight + Emblem + Dream + Ego

性能 魔力和速度较高，防御力和魔法防御力一般，移动力较低。

野人
（サベージ）

卡片组合 Twilight + Sacred Book + Karma + Ego

性能 攻击力、防御力、速度、移动力都很高，但魔力和魔法防御力极低。普通攻击是射程为4格的投石。

吟游诗人
（バード）

卡片组合 Twilight + Fair + Dream + Vacant

性能 魔力较高，速度一般，但物理和魔法防御力都较低。

兽人
（ビースト）

卡片组合 Twilight + Emblem + Karma + Ego

性能 比较平衡的角色，物理攻防较高，但魔法防御力非常低。

骑士
（ナイト）

卡片组合 Twilight + Emblem + Dream + Trust

性能 攻击力和防御力非常高，魔法防御力一般，速度和魔力偏低。

女巫
（ウィッチ）

卡片组合 Twilight + Fair + Dream + Trust

性能 魔法攻防极高，但物理攻防和速度偏低。

巫师
（ソーサラー）

卡片组合 Twilight + Sacred Book + Karma + Trust

性能 魔力和魔法防御力极高，物理攻防和速度较低。

修女
（シスター）

卡片组合 Shine + Sacred Book + Dream + Vacant

性能 魔力较高，物理和魔法防御力也很出色，缺点是速度过慢。

武僧
（モンク）

卡片组合 Twilight + Sacred Book + Karma + Vacant

性能 能力较为平均的职业，物理攻防较高。

妖精
（スピリット）

卡片组合 Twilight + Sacred Book + Dream + Ego

性能 拥有高移动力的机动型角色，魔力和魔法防御力都较高，但物理防御力非常低。

噩梦
（ナイトメア）

卡片组合 Twilight + Sacred Book + Dream + Vacant

性能 魔力和魔法防御力都很高，但物理防御力很低。

大小姐
（フロイライン）

卡片组合 Twilight + Fair + Dream + Ego

性能 魔法防御和速度较高，物理防御力偏低。

《空之轨迹》角色

加入"《英雄传说 空之轨迹》系列"中的角色可以说是本作的一大卖点。在剧情模式或专家模式中选择"シークレット"便可以直接使用《空之轨迹》中的角色，无需进行问答。初期可以选择的只有4人，别为エステル(Rod Master)、ヨシュア(Strider)、シャラザート(Queen-Bute)和アガット(Heavy-Edge)。以任意难度、任意角色和职业打通剧情模式后，会追加クローゼ(Princess)、オリビエ(Playboy)、ティータ(Technocrat)和ジン(Grappler)4名角色。当完成专家模式后，会追加レン(Genius)和レーヴェ(DarkKnight)。

与18种普通职业必须从LV1开始练起不同的是，《空之轨迹》中的角色一上来等级就为10级，因此新手玩家如果觉得游戏难度太高的话，推荐使用《空之轨迹》中的角色来进行游戏。尤其是ヨシュア，他的攻击力、魔力以及速度都非常高，是入门者的不二选择。

玩后感

从游戏的宣传口号"可以锻炼大脑的S·RPG"中我们就可以看出，游戏的难度势必不低。游戏的规则虽然不复杂，但实际战斗中需要考虑的要素非常之多，而经过漫长的对峙眼看胜利就在眼前时突然惨遭滑铁卢的情况也时有发生。尽管游戏的素质不错，但超高的难度决定了其只能是一款面向核心玩家的作品。

话梅杂志&3DM-SMV

文 自由
编 软饼干
美编 小鱼仔

钢铁战士火爆亮相，飞天人地无所不能！

最近又有一位美国漫画英雄与影迷们见面了，那就是铁人（又名钢铁侠）。虽然铁人的知名度远远不及蜘蛛侠、X一战警以及超人等人，但也是漫画英雄殿堂中的一位实力派酷哥。这里要介绍的这款由世嘉代理发行的PSP版《铁人》正是改编自同名电影，现在就让我们来见识一下铁人的超凡魅力吧。

铁人				
Iron Man				
PSP	SEGA	ACT	2008年5月2日	美版
	1人	29.99美元	无对应周边	

基本操作

方向键/滑杆	控制铁人移动
□、△、×、○	铁人视角调整
○(出现提示时)	调查
R	攻击
L	飞行控制
↑/↓	武器切换
←/→	转移系统能源
START	暂停/菜单

操控铁人

自由飞行能力是铁人的招牌技能之一，在游戏中的大部分时间内，玩家要操纵铁人悬浮于空中与地面敌对势力展开激烈撕杀。如何做出复杂的飞行动作，是玩家在游戏初期必须要掌握的内容。在地面时，轻按L为普通跳跃，按住L为垂直起飞。当铁人悬浮在空中时轻按L是垂直降落，飞到高空时轻按L为快速垂直下冲，落地时带有攻击判定。双击L能启动铁人的推进器，从而进入冲刺飞行状态，此时需要依靠□△×○四个键来辅助调整视点，笔者建议可以先在OPTIONS中的控制设置选项中将反转视点和反转飞行选项都设置为“OFF”，这样能避免因为上下反转而影响飞行操作。

菜单介绍

任务模式(MISSIONS)

本作的剧情模式，任务是以关卡制的形式展开，玩家完成关卡中的主要任务后便能进入下一关卡。在任务开始前，系统会提供装甲和武器给玩家进行选择，选择完毕后任务正式开始。

奖励(BONUS)

在该项目中可以查看已经获得的装甲、欣赏已解锁的游戏原画、观看过场CG和进行迷你游戏。其中的迷你游戏大致包括有竞速与战斗两大部分，系统会根据玩家的挑战成绩来给予评价。

话梅杂志&3DM-SMV

游戏模式

■当敌对目标上出现O提示时便可上前发动QTE，发动成功后便能瞬间摧毁目标。

游戏中的目标地点会以蓝色波纹小点和距离加以注释，非常直观，玩家通常只需要前往这些地点便能完成或是触发新任务。敌对目标会以红色小方框来进行标识，由于本作没有自动瞄准的设定，所以玩家需要手动进行瞄准。将准心对准敌人时，如果出现敌人的体力槽就说明已经完全瞄准目标，此刻便是攻击的最好时机。对付普通杂兵用机枪或激光足以应付，而坦克和直升机则需要利用到火箭弹。游戏中的任务种类比较丰富，包括有歼灭、掩护以及突袭战，而穿插在任务中的BOSS战也是极具魄力，通常是要面对一些重型的装甲堡垒，比如地面移动堡垒和巨型空母等。

盔甲系统

■抢救模式等于是一个迷你QTE，输入准确后便能让铁人起死回生。

铁人身穿的钢铁盔甲是由一套智能AI进行管理。该盔甲系统大致可以分为3个部分，而这3个部分分别管理着飞行、武器以及装甲。在游戏中，画面左下角就会显示系统运作情况，“P”代表飞行控制系统、“A”代表装甲系统，“W”则表示着武器系统。各部分的运作关系到铁人的状态，当有某个部分发出红色警报时，就说明该系统受损严重，再继续受到攻击就会瘫痪。鉴于这种情况，玩家可以自由分配能源到各个系统中，比如在攻击时可以着重提升武器的能源补给。一般情况下以平均分配能源为最好。在遭受敌人攻击后，最好找个没人的地方躲起来，这样受损瘫痪的系统会慢慢自我修复。而当铁人被彻底击倒在地时，系统又会采取急救措施，玩家只要输入屏幕上显示的符号按键即可再次复活。

装备升级(UPGRADES)

铁人的武器装备库，里面一共分为3大类，包括有基本技能提升(REPULSOR)、弹道学(BALLISTICS)、重型武器学(EXPLOSIVES)和装甲性能(ARMOR)。按照剧情的发展，这些能力和装备也会慢慢开启，玩家只需选中并装备上即可。

玩后感

笔者首先想说的是，本作绝对能让玩家体验到那飞天入地的快感，游戏在自由飞行这部分有着极佳的演绎。在执行任务时，玩家操纵的铁人可以说是无敌的，这种凌驾于敌人之上，将敌人玩弄于鼓掌之间的感觉是非常棒的。虽然游戏画面如预料般简陋，但相信掌机玩家们早已有了心理准备，这些瑕疵已经可以忽略不计了。另外值得一提的是本作中的任务设置，特别是那些震撼人心的BOSS战，比如在空中迎击巨型空母的那一关就让人印象深刻。作为近期为数不多的科幻类动作游戏，各位PSP玩家绝对要来尝试一下。

话梅杂志&3DM-SMV

高达纹章

エンブレム オブ ガンダム

NDS	NBGI	SLG	2008年5月1日	日版
	1人	512Mb	5040日元	无对应周边

文 盲先知 美编 anubis

“《高达》游戏＝粉丝向＋骗钱”已经几乎成为了一条定理，而抱着《高达》这颗摇钱树的NBGI对这一点也心知肚明，所以他们又出手了，这次的作品叫做《高达纹章》。虽然有不少玩家都被这个和“《火纹》系列”有点相似的名字骗到，但是游戏实际内容和《火纹》毫无关系。究竟这款游戏是什么样子呢？下面就为大家介绍一下。

游戏操作

按键	作用
十字键	控制光标
A键	选择单位（点击空白处为调出菜单）
B键	取消选择
X键	进入单位变成画面
Y键	进入单位情报界面
SELECT键	切换单位头上的快捷显示
L、R键	在我方单位间切换

游戏系统

作为一款SLG，本作的系统可谓非常复杂，不仅地图与以往的SLG不同，战斗方式和伤害系统也和其他游戏有很大差别。下面就以关键词的形式为大家讲解游戏的系统。

地图

▲虽然单位的移动力只有1，但一些看起来很远的的区域也都能移动得到。

地图是本作的一大特色，游戏中的地图不再像传统SLG那样划分为整齐的格子，而是由一个个“区域”（エリア）构成的。这些区域的大小不一，形状也各异，包括了圆形、扇型、环形和各种不规则形状，可以通过下屏地图上的线条来确定区域的范围。不过无论面积多大多小，每个区域都相当于传统SLG里的一个格子，而所有与其相邻的区域都相当于邻格。游戏里面积再大的区域也只是“一格”，围绕着这个独特的地图系统，游戏中出现了很多其他游戏中没有的战术，这点在进行游戏的时候一定要尽快适应。

小队

▲当前区域中存在我方小队七个，相邻区域中有敌方小队两个。

游戏中的部队以小队为单位存在，每个小队中最多可以容纳十台机体和两名机师，最少则可以只有一台机体。游戏中小队的上限是10个，在地图上，每个小队会显示为一台机体的图标。很特别的是，我们在调动兵力时可以把多个小队驻扎在同一个区域里，这时虽然地图上只会显示一个机体图标，但是机体脚下的数字会显示出这个区域中驻扎了几支队伍。这时选择这个图标后，需要按十字键左或右来先选择小队，再下达指令。

如果觉得当前的小队配置不够合理，还可以在战斗中对小队进行“编成”。编成对整个区域内的所有小队都有效，可以将区域内的所有兵力重新分配，能够建立新的小队，也可以把原有小队中的机体和机师分配到其他小队中去。由于一般关卡初期的部队配置都不尽如人意，一些机师和机体的特殊配合也要玩家自己分配，所以小队的编成在游戏中会经常使用到。不过编成需要注意的有三点：首先，单独一名机师没有机体是无法组成小队的，而单独一台机体则可以。其次，回合中已经行动过的小队只

▲编成的界面很简单，只要把想移动的单位拖到另一边就可以了。

话梅杂志&3DM-SMV

能接受其他部队编入，而无法将行动过的机体拿出。最后，编成完毕后，整个区域中的所有部队都会成为已行动状态，即使没有参与编成的小队也是如此。

战斗

▲进入敌人驻扎区域就等于对其发动进攻。

游戏独特的地图和小队设计构成了独特的战斗系统，本作中两支部队并非是处在相邻格子时发生战斗，而是在两方处于同一区域内时才会发生战斗。游戏中的每个区域都能容纳敌我两方的部队，在敌人的小队已驻扎在一个区域中后，我方小队再进入该区域就视为对其发动攻击，反之亦然。

在双方小队开始战斗之前会进入一个战斗结果预测界面，在这里可以看到双方的兵力构成、战斗力对比、机师能力等资料，最重要的是在上屏会显示对战斗结果的预测，由此我们可以直观地看出战斗结果对哪一方有利。由于游戏中没有明显的防御值和HP，每次战斗的结果都是以击破多少敌机来计算的。如果战斗中攻方给予了守方较大的伤害，守方就会“撤退”，也就是被迫移动到周围的区域中，而攻方则会“前进”，可以在攻击之后移动并再次攻击，等于是多了一次行动的机会。如果攻方在进攻中损失较大，则也会出现撤退的情况。在战斗结果预测界面中我们可以看到这些状态出现的几率。

如果区域中驻扎了多个小队，则攻击一方会对区域中所有小队依次展开攻击，而且每次攻击都有可能出现上述的各种状态，使用强力部队攻击敌人而连续出现“前进”状态是对我方非常有利的，我们可以利用“前进”的机会在一个回合中多次移动和攻击，能给予敌人巨大的伤害。不过要注意的是，被迫“撤退”的部队不会受到“前进”部队的攻击，玩家不要对其进行追击。有时攻击结束后，我方和敌方单位都未离开所在的区域，这样的话区域中的两支部队都无法移动和编成。

◀发动强力机师的技能就能重创敌人。

部队属性

▲小队情报界面

1. 各种属性的修正后最终数值
2. 机师对小队属性的修正
3. 地形对小队属性的修正
4. 小队中的机体数量
5. 小队中的机师
6. 小队的地形适应能力和机师技能图标
7. 地形参数
8. 我方（蓝色）和敌方（红色）的物资量

游戏中的机体有着数种属性值，会对战斗产生影响，这些数字可以说是战斗成败的关键，必须对它们有所认识。攻战是主动攻击时的战斗力，防战则是被攻击时的战斗力，也可以视为防御力，小队中所有机体的这两项数字分别相加即为整个小队的属性值。移动表示了机体的移动能力，一般机体只可以移动一个区域，而一些战机类机体则能移动两个区域。机动这一属性的作用较为特殊，它并非增加机体的回避率，而是影响小队中机体被攻击的顺序，简单的说，就是同一队中的机体，机动性差的机体会先被击破。所以在要保护一些重要机体时，可以将一些机动性差的机体与其组成小队充当肉盾。消费和补给两个属性在后文有专门的介绍。

▶战斗结果预测界面中，机动性差的机体会被排在靠前的位置。

消费与补给

游戏中各单位移动、攻击并非可以随意发动，而是要消耗一定的资源，这种资源叫做“物资量”。每种机体都有一个“消费”的属性值，整个小队机体消费值之和就是小队的消费值。小队在移动时，会消耗“消费×移动距离”数值的物资量，而发动一次攻击则要消耗“消费×3”的物资量，这里有一个特例是战斗后撤退或前进时的移动是不会消耗物资量的。当物资量不足时，小队将会无法移动，虽然战斗可以进行，但攻击力会降为正常值的50%，对战局非常不利。

物资量的补充需要依靠单位的另一个属性——补给。游戏中大部分机体的补给值都是0，只有一些战舰类的机体拥有补给值。玩家回合开始的时候，玩家会获得与所有己方机体补给值相加等量的物资量，敌方回合开始时则是敌人补给的时机。如果我方拥有补给能力的机体全部被击坠，物资量就不会得到任何补充，我方部队很快就会陷入无法移动、攻击力低下的状态难以继续战斗，所以在战斗中必须全力避免出现这样的情况。我们同样也可以切断敌人的补给链，让敌人陷入缺粮少弹的情况。

整备菜单

地图确认	可以浏览整个地图，查看已部署部队的状况。	
自产部队编成	为自己生产的部队进行编成并投入战斗，这些部队如果被击坠就会永久失去。	
强化	其中包括四个子菜单，这里消费的点数在每场战役结束后都会获得。	
	启用机师	花点数启用机师，这些机师能在“自产部队编成”选项中出战。
	购买机体	花点数购买机体，买得的机体能在“自产部队编成”选项中出战。
	卖出机体	卖出已购买的机体。
	改造机体	可以对机体的攻战、防战属性作出两段改造。
作战内容确认	确认战役的胜利和失败条件。	
剧本浏览	浏览剧本以确定前后剧情及分支路线。	
存档	保存战场进度，后保存的进度会将先前的覆盖掉。	
战斗开始	正式开始本次战役。	

在每场战役开始之前，都会有一个整备菜单出现。游戏初期我们可以选择的选项很少，随着游戏的进行，这里能够选择的项目也越来越多，其中有一些项目是非常重要的。

指挥棒

◀指挥棒的第一次出现，你关注哪个角色的登场？

每场战役开始之前，玩家都要从两个分支之中选择一个，游戏中称之为“指挥棒”。选择了某位角色的分支的话，不仅在之后可以看到相关的剧情，还能使该势力中的所有机师等级上升。不过和我们常识中的势力划分不同，游戏中只有4个势力，分别是联邦军、吉翁军、地上军和宇宙军。其中联邦军和吉翁军两势力机师仅各10几人，而地上军和宇宙军的机师则各多达40余人，不同作品的角色都被归为了这四个势力，让人感觉十分奇怪。在一些特定的关卡中，“指挥棒”的选择会使剧情走向不同的路线，在选择时一定要谨慎。

人物技能

游戏中一共有近百位机师，他们对战斗起着很强的辅助作用，有些机师的技能非常强力，可以大大降低游戏的难度。这里就为大家列出所有机师的技能以供参考。

技能名称	技能作用
いい腕の新人	攻战数值提高“机师等级 ×10”
敌への憎しみ	攻战数值提高“机师等级 ×10”
消极攻击	攻战数值提高“机师等级 ×10”
冷静な攻击	攻战数值提高“机师等级 ×20”
突击	攻战数值提高“机师等级 ×20”
JS アタック	攻战数值提高“机师等级 ×20”
战士の意地	攻战数值提高“机师等级 ×30”
强化人间	攻战数值提高“机师等级 ×30”
奴はエースだ	攻战数值提高“机师等级 ×30”，战斗最终结果损失数 −1
后方支援	防战数值提高“机师等级 ×5”，小队移动力 +1
防战一方	防战数值提高“机师等级 ×20”
弱いニュータイプ	攻战、防战数值提高“机师等级 ×10”
ニュータイプ	攻战、防战数值提高“机师等级 ×20”
补给小队	小队补给值提高 30
优先补给对象	小队补给值提高“机师等级 ×10”
补给手配	小队补给值提高“机师等级 ×20”
补给部队	小队补给值提高“机师等级 ×20”
补给ボーナス	消费值减至 25%
侵入工作	小队移动力 +1
移动力变化	小队移动力 +1
侦查	战斗最终结果损失数 −1，小队可以跨过河流
后退	战斗最终结果损失数 −1，战斗后必后退
アイナの护り	战斗最终结果损失数 −2
マチルダの护り	战斗最终结果损失数 −2
死神の自嘲	战斗最终结果损失数 −2
ひらめき	战斗最终结果损失数 −2，敌方机师一个技能无效
执念の粘り	战斗最终结果损失数 −4
邪恶なる意思	战斗最终结果损失数 −4
情报战	敌方机师一个技能无效
男をだめにする	敌方机师一个技能无效
强袭	战斗最终结果击坠数 +2
ガンダム操纵	机师与高达系机体同队时，队伍的攻战、防战数值提高“机师等级 ×30”
攻击支援	小队处在适合射击的地形上时，攻战数值提高“机师等级 ×30”
支援炮击	机师与炮击型机体同队时，攻战数值提高“机师等级 ×30”
弹幕薄いよ	机师与战舰类机体同队时，战斗最终结果损失数 −2
操舵	机师与战舰类机体同队时，防战数值提高“机师等级 ×20”
声援	小队中有其他机师时，防战数值提高“机师等级 ×5”，小队移动力 +1
小さな助け	小队中有其他机师时，攻战、防战数值提高“机师等级 ×5”
万能 MS 操纵	机师与 MS 同队时，队伍的攻战、防战数值提高“机师等级 ×10”
整备	机师与战舰类机体同队时，攻战数值提高“机师等级 ×10”
航空机操纵	机师与战机类机体同队时，攻战、防战数值提高“机师等级 ×20”
非凡なる指挥	小队中机体数大于 3 时，队伍的攻战、防战数值提高“机师等级 ×（机数 −2）×10”
NT 操纵	机师与 NT 机体同队时，队伍的攻战、防战数值提高“机师等级 ×20”
MA 操纵	机师与 MA 同队时，队伍的攻战、防战数值提高“机师等级 ×20”
通信	小队处在宇宙地形上时，攻战数值提高“机师等级 ×20”
航空エース操纵	机师与战机类机体同队时，攻战、防战数值提高“机师等级 ×20”
舰船操纵	机师与战舰类机体同队时，攻战、防战数值提高“机师等级 ×10”
凡庸なる指挥	小队中机体数大于 3 时，队伍的攻战、防战数值提高“机师等级 ×（机数 −2）×5”
アッガイ操纵	机师与アッガイ类机体同队时，攻战、防战数值提高“机师等级 ×30”
陆战 MS 操纵	机师与陆战型 MS 同队时，攻战、防战数值提高“机师等级 ×20”，小队可跨过河流
听音	小队处在适合格斗的地形上时，攻战数值提高“机师等级 ×20”
ゲリラ战	小队处在适合格斗的地形上时，攻战数值提高“机师等级 ×30”
GM 操纵	机师与 GM 同队时，队伍的攻战、防战数值提高“机师等级 ×20”
变型 MS 操纵	机师与可变型 MS 同队时，攻战数值提高“机师等级 ×20”，小队可跨过河流

玩后感

本作画面与音乐的包装可以说是比较失败的，满屏的马赛克不说，各种机体的动作也异常“朴素”，原本应该气势恢弘的音乐也非常单调。游戏的节奏缓慢也是一大问题，在不是很熟悉系统的情况下，一个回合都能打上 10 几分钟。不过在这些表面现象后面，游戏的战略性还是很不错的，复杂的系统比较核心向，有很多值得研究之处，游戏关卡的设计也很有趣，有些关卡需要玩家步步为营，而有的则需要玩家险中求胜，很有意思。在此向有空闲时间的高达战棋饭推荐这款游戏。

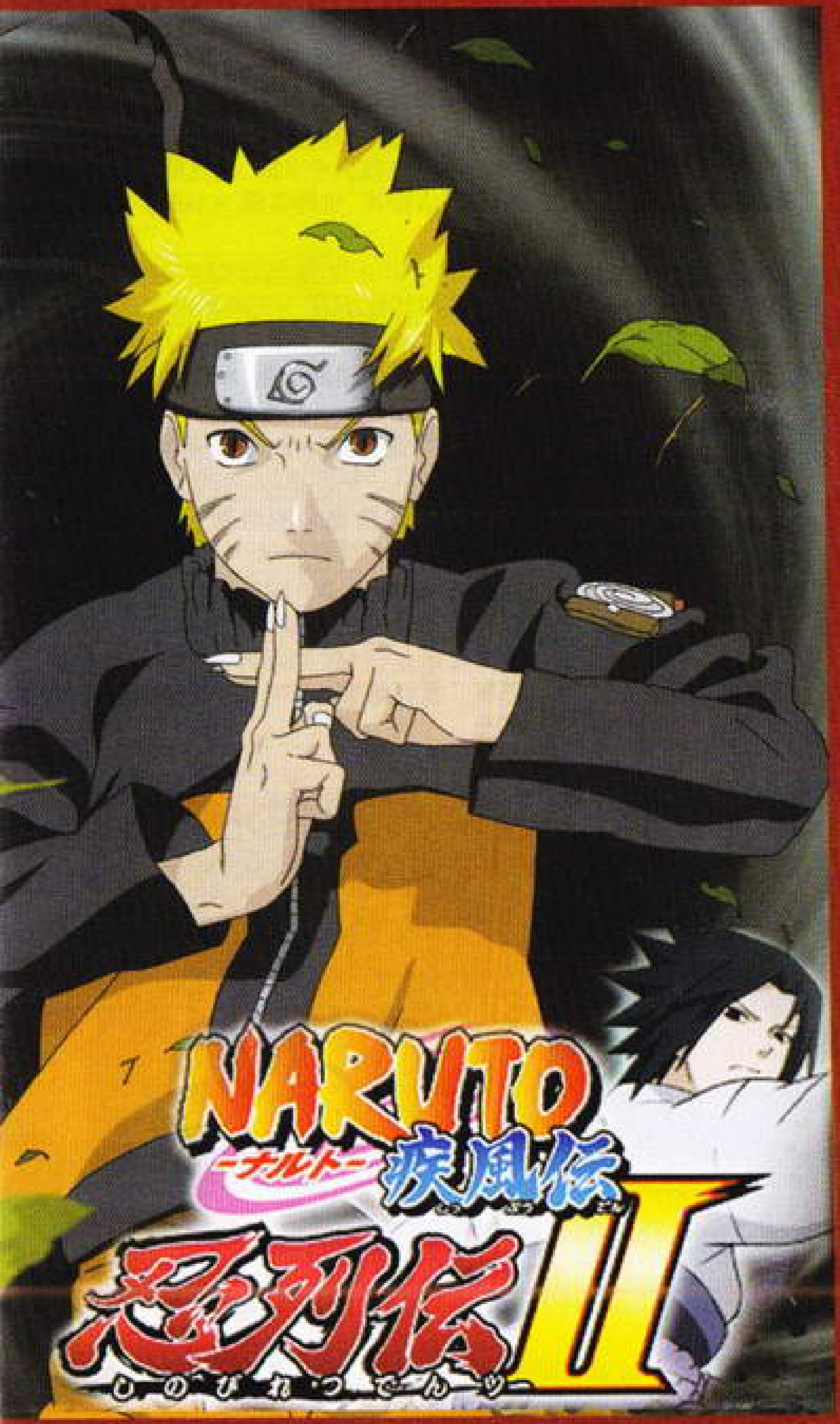
“《火影忍者》格斗系列”一向以简单的操作、华丽的必杀以及丰富多彩的道具受到诸多玩家的好评。本作为了吸引更多FANS，登场的角色数量从前作的十三人一下子增加到三十人以上。可惜的是，厂商只顾追求人数，在游戏系统方面却没有多少改进，难免叫人有些失望。

文 萝卜鸟 编 胧月 美编 小鱼仔

火影忍者 疾风传 忍列传II

ナルト NARUTO 疾风传 忍列传II

NDS				
	Takara Tomy	FTG	2008年4月24日	日版
	1～2人	512Mb	5040日元	无对应周边



操作

十字键	移动
L键	瞬间移动
R键	防御
Y键	重攻击
B键	轻攻击
X键	跳跃（跳跃中按下Y或B可使用空中特技）
A键	必杀攻击

简单实用的连续技

由于特技和奥义都将消耗角色一定的查克拉，因此拳脚连续攻击是战斗主要的进攻手段。每名角色的连续技方式都很简单，基本是BBBB、BBBY、YBYB等组合。若与对手距离很近，那么推荐使用B键起始的连续技，因为B攻击的速度极快。若与对手保持有一段距离，那么可以尝试使用威力较大的Y攻击为起始招。Y起攻的动作虽然比较慢，但距离很远，算准距离使用Y攻击能够得到不小的回报。

查克拉

对于忍者而言，失去查克拉就如同失去了生命。在战斗中，无论是使用特殊技能或瞬间移动都需要消耗查克拉。当查克拉所剩无几时，可以适当地进行普通拳脚攻击、防守，这样查克拉便会慢慢回复。另外，还可以使用专门补充查克拉的特殊道具。

侧移回避

按方向键“上”或“下”后可向侧面移动，在对手的攻击即将打中自己的一瞬间使用侧移，便可跑到对方身后对其反击。本作的侧移性能非常强，大部分的招式都可回避，只是一旦失败就会挨打。所以，使用侧移一定要提前预测对手的动向。由于防御后可以立刻使用侧移，所以若觉得预测不保险，可以先防住对手第一招，掌握其连续技节奏，防御完第一招在对手下一招打上来之前立即侧移，这种方式比较安全。

忍术的精髓“瞬间移动”

善用瞬移可瞬间扭转战局，比起防御我们更应该优先使用瞬间移动。在战斗中无论是处于倒地状态还是被对手攻击，只要按下L键随时都可以瞬移到对手身后，这样对方就会露出大破绽。要注意的是，进行瞬间移动需要消耗查克拉，使用之前我们需保证自己的查克拉值高于对手，否则很容易被对方反将一军。

防御与倒地起身

按住R键可防住对手所有正面攻击，且防御不会减血。不过防御时角色是无法改变方向的，如果我方在进行防御时对手使用了瞬间移动，那么此时应立刻松开防御并拉后转身，背对着敌人当然只有死路一条。

当角色倒地后，拉方向键可进行前滚、后滚、侧滚，在这个滚动过程中角色几乎处于无敌状态，不用担心遭到对手追击。当然，我们也可以直接按住防御键起身，同样不会遭到对手追击。不过要注意一点，若角色是背面倒地，且头的位置朝向敌人，那么千万不可以直接按着防御起身，因为这样起身后角色会背对着敌人。

必杀奥义

每位角色都有独自的必杀攻击。在战斗中，当角色的查克拉槽蓄满时，按下A键便可使用。必杀攻击的范围非常小，且释放过程中角色并不是无敌状态，若对手提前出招的话极可能被打断。不过，一旦打中对手，回报是非常大的，个别角色的必杀伤害值甚至达到五成血以上。

特殊道具

战斗中每名角色允许携带六件道具，只要用触控笔点击道具便会立即生效。若能够合理分配使用的话，这些道具往往会成为胜败的关键。下面为各位介绍游戏的基本道具及其功效。

攻击卷轴	一定时间内增加使用者的攻击力
查克拉	回复使用者的查克拉
食物	回复使用者的体力
防护衣	使用后无论遭到什么样的攻击都不会产生硬直
封印	使用后对手的查克拉将被封印
木叶魂	让使用者的查克拉消耗量减半

玩后感

本作最大的特点是简单易上手。玩家不需要像玩其它格斗游戏那样，花大量时间苦练连续技、研究系统，便能享受爽快的战斗。可惜的是本作虽然有三十余人，但实际上角色性能的区别并不明显，给人感觉就是在凑数。若厂商在角色的特技、性能上再下点功夫，那游戏的乐趣便会大增。

文 宇轩 美编 紫枫

《太鼓之达人DS》的销量相当不错，于是其续作也顺理成章地推出了。和家用机版一样，本作在界面和演奏方法上与前作几乎没有什么太大的区别，把它当成一个加强版来看，似乎更加合适。不过，由于前作原本素质就不俗，加入了故事模式和新曲目的本作，对于喜爱音乐游戏的玩家来说，绝对是不能落下的哦！

太鼓之达人DS 7岛大冒险

めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险

NDS				
	NBGI	MUG	2008年4月24日	日版
	1～4人	512Mb	5040日元	对应游戏专用触控笔

太鼓的演奏方法

和前作一样，本作依然可以使用触摸屏进行演奏。《太鼓之达人DS》附赠的专用触控笔也会随游戏同时捆绑销售，其手感比普通的NDSL触控笔好了许多。喜欢“《太鼓》系列”的玩家可以买一套尝试一下。

魂槽

显示正在演奏歌曲完成度的槽，到达黄色部分即为合格。

打击环

待鼓点到达该位置后即为打击的最佳时刻。

太鼓

鼓面和外侧部分分别代表“咚”音符和“锵”音符，会根据音色不同而变化。

咚	击打太鼓的鼓面	连续击打	连续击打下屏任意位置
大咚	击打鼓面的中心	气球	连续击打“咚”音符
锵	击打太鼓外侧	拨浪鼓	交替击打“咚”和“锵”音符
大锵	击打接近太鼓的外侧		

话梅杂志&3DM-SMV

每日道场

“每日うでためし道场”这个前代中新增加的模式在本作中依然存在。系统会按照当前玩家的等级给出一首难度相当的歌曲，只要挑战成功即可让等级上升，不过每天只能进行一次测验。在测验前，你可以先选择练习来弹奏几遍该歌曲，等熟练后再进行正式的挑战。在挑战中获得银牌的话，就能让等级上升一级，如果是全Combo的金牌，则直接连升两级。不过许多玩家可能耐不住每天挑战一次的性子，这也没关系，玩过前作的玩家都知道，这时只要将NDS的系统时间向后调整一天，就能继续挑战了。

太鼓之家

太鼓和田咚的家和上一代有些不同，但主要功能还是一样的。在这里可以进行查收信件与换装的操作。点击电脑可以翻阅朋友们的来信，其中标有“New”记号的是未查阅的新来信，而前面有礼物符号的，则是表示可以获得新服装、新音色或是新歌曲的邮件。服装的更换除了前作的鼓面、鼓身和鼓圈颜色之外还增加了两个可以替换的服饰部位。这些服饰都需要在演奏模式或是故事模式中达成一定条件才可以出现。太鼓的音色也可以在和田咚的家里进行更换，每一种音色都有其对应的图标，是什么乐器的音色，看一眼便能够知道。另外，为了方便玩家，只要点击下屏上方的“道场に行く”就可以快速回到道场，这的确是个非常贴心的设计。

7岛的大冒险

本作故事模式的入口也在道场中，按照难度可以分为“甘口”（低难度）和“辛口”（高难度）。两个难度的进程是一样的，也就是说在“甘口”难度下打到后期关卡时，再切换到“辛口”难度也可以继续挑战。故事模式的情节延续了系列一贯的轻松搞笑风格，宿敌牡丹和机械太鼓们的幽默演出让人看后不禁捧腹大笑。和演出模式不同，故事模式的歌曲不仅仅是达到一定完成度就可以过关，而是必须按照关卡的要求来进行挑战，如达到一定的分数或是规定的连击数等等。和对手牡丹相遇时，还要与三个机械太鼓进行模拟对战，夺得第一才能通过。

玩后感

本作在画面和玩法上没有什么太多的变化，高难度下的残像严重等恶劣问题仍然存在，让人难免有些不爽。换句话来说，“《太鼓》系列”已经有过于核心向发展的趋势了，无论其如何“求变”，买账的还只是Fans居多，很难让人感到有些什么新意。这次走格子式的故事模式算是一个小小的突破，如果可能的话，希望下次《太鼓》再临之时，其改变不仅仅是换换曲子那么简单。

话梅杂志&3DM-SMV

名侦探柯南 消失的博士和找碴之塔

名探偵コナン 消えた博士とまちがいさがしの塔

NDS			
NBGI	AVG	2008年4月3日	日版
1～4人	256Mb	5040日元	无对应周边

文 萝卜鸟 编 宇轩 美编 小鱼仔

看到标题大家想必已经猜到这是一款什么样的游戏了吧？没错，本作就是“大家来找碴之柯南版”。与《名侦探柯南》以往的推理游戏不同，本作几乎没有任何推理解谜环节，是一款纯粹的“找碴”游戏。接下来，我们将对游戏极具特色的“找碴”系统进行详细介绍，对此类作品感兴趣的朋友不要错过哦。

STORY

某一天，少年侦探团去拜访阿笠博士，结果发现博士行踪不明，且屋内一片狼藉。经过搜查后，众人找到了一款游戏软件和一张犯人留下的卡片，卡上写着“各位少年侦探团的成员，若希望我将阿笠博士送回去，就解开我留给你们的礼物吧！——努欧”。

为了找到博士，查明犯人的目的，柯南等人开始研究犯人留下的谜题。

找碴之塔

这座塔就是本作的舞台。塔一共分为六层，每层有四个区域，每个区域分别由四个普通关卡及一个特别关卡组成，完成每个区域的关卡进入下一个楼层前会有BOSS战。

大家来找碴

进入关卡后，上屏下屏分别会出现两张非常相似的图片，玩家要做的就是在两张图上找出一处不同点并圈上。每次限时为十秒，过了十秒仍未找出错误便算失败，失败三次后关卡将自动结束，玩家需要重新挑战。另外，划圈时尽量不要画太大，否则很容易被当成错误。划小圈不但不容易失误，还能够节省时间。

话梅杂志&3DM-SMV

7 妨碍找碴的“敌人”

在特别关卡及后期关卡中，会出现许多妨碍视线的障碍物或来搅局的家伙，我们要利用触控笔将这些障碍一一清除，才能继续前进。

路人

路人是玩家最初遇到的障碍，他们会站在画面中间阻止玩家找错。赶走这些无耻路人的方法很简单，只要用触控笔在屏幕上不断划圈便可。划圈时并不需要划得很快，只要划得大就可以。

污垢

下屏的图被污垢挡得严严实实，什么也看不到。我们要拿触控笔在屏幕上不断划线，将污垢一点一点划掉。

足球

足球是非常麻烦的障碍物，虽然用触控笔点击便可将其踢开，但要全部踢光非常浪费时间。大家在踢球的同时就要寻找错误，否则时间根本不够用。

侦探道具

随着剧情的推进，我们将有机会获得阿笠博士发明的各种古怪道具。可别小看这些发明，有了它们今后的找碴就方便多了。以下是游戏中的剧本道具与其效果。

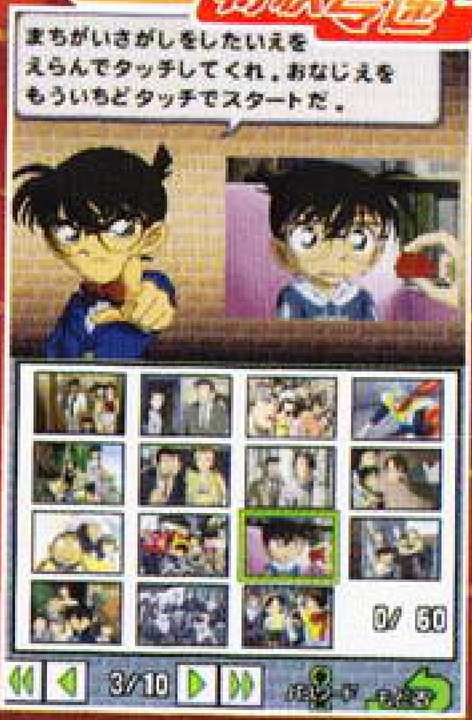
麻醉手表 装备后一旦在关卡中遇到碍事的路人，我们就可以瞬间使其陷入沉睡。

侦察眼镜 戴上它就再也无需为满屏的污垢烦恼了，侦查眼镜可直接透过污垢看清图片。

强力球鞋 此鞋能够瞬间解决满屏的足球。

看着这些道具是不是很心动？有了它们就再也不怕障碍物了……不是这样的。我们只能从中选择一件装备，所以在众多障碍一起出现时，能避免的也只有一种。

画廊模式



画廊模式收录了故事模式中出现的所有图片，玩家可以随意挑选喜欢的图片进行游戏。与故事模式不同，画廊模式没有时间限制，玩家在找错的同时有充分时间欣赏图片。

汉字模式

这是一个很容易被人忽略的选项。读取存档之后，画面的左下角会有一个“汉字モード”，只要打开该选项，游戏大部分可以用汉字显示的地方均会变成汉字，方便了很多不懂日语的玩家。

玩后感

像《大家来找碴》这类的游戏，想必不少玩家都非常熟悉了吧？与一般的“找碴”游戏不同，本作融入了诸多有关《柯南》的要素，搞怪的障碍物和丰富的道具大大增添了游戏的乐趣。本作的难度并不低，很多图片对玩家的眼力要求极高，对“找碴”类游戏感兴趣的玩家不妨尝试一下。

话梅杂志&3DM-SMV

自《任天狗》的成功以来，NDS 上便掀起一阵宠物饲养模拟风潮，但因游戏素质及厂商知名度不高等原因，给玩家们留下印象的作品几乎没有。如今 SEGA 终于也投身到这股宠物风之中，为爱猫的玩家们打造了这款与猫咪的亲密游戏《梦猫 DS》。游戏中共收录 60 多种品种、外型、性格各异的猫咪，与《任天狗》一样，本作中玩家要利用触控笔与猫咪建立起信任度，并可透过麦克风与猫咪直接对话，让玩家能够更真切地体验到与猫咪一同生活的乐趣。日前，为了吸引更多的爱猫之人，SEGA 还特别与东京吉祥寺的猫咪咖啡店进行限定期间内的联动，下面就让我们来体验一下这款游戏的魅力吧。

文 小胖 编 雷伊 美编 Yangyu

梦猫DS				
梦ねこDS				
NDS	SEGA	ETC	2008年4月24日	日版
	1人	512Mb	5040日元	对应"邂逅通信"

与猫咪快乐生活的每一天

进入游戏后玩家首先要选择饲养的猫咪的种类、性别、性格等。上屏会显示猫咪和主人的状态，按×键进行切换。最初可供选择的猫咪只有6个品种，随着游戏的进行，达到一定条件之后，可选择的猫咪也会增加。除了自主领养，如果玩家在外偶遇到性情合拍的猫咪也能带回家饲养。

逗玩

▲选择遥控车、玩具老鼠等各种道具与猫咪互动，猫咪在玩耍中能学到各种技能进而"升级"。

抚摸

▶抚摸猫咪可以增进亲密度，但根据触摸位置的不同也可能造成相反的效果，比如猫咪对于腿和尾巴被触碰似乎就比较反感。

呼唤

◀美国短毛猫、俄罗斯蓝猫、苏格兰折耳猫等各品种的猫咪悉数登场。

玩家可以通过麦克风呼唤猫咪的名字，游戏采用的"感情分析技术ST"识别系统会对声音所传达的感情如生气、疲惫、高兴等情绪进行识别，而这种情绪也会影响到猫咪，例如玩家的声音听起来很伤感，右上方便会出现"难过了？"的表情，继而猫咪也会颓丧地耷拉下脑袋。

梦猫模式

梦猫模式下有两个选项，一是与猫咪说话，让猫咪感知主人的情感；二是让猫咪睡觉，期间游戏上屏会显示猫咪在梦中的话，包括一些抱怨、奇怪的想法等充满了喜剧色彩的个性台词。仔细聆听猫咪的内心世界，对饲养的方式进行及时改进才能更好地与猫咪相处哦！

地图分布

在游戏左上方选择"外出"，不仅可以到住所周边的商店采购所需物品，还能够到海边、避暑胜地、美国街、欧洲街等各处游玩，但实际上这些景区的画面都是静止不动的，可以作为搬家前的周边风景考察。

布置个性房间

房间的布局设计也会影响到猫咪的心情好坏，布置房间的家具和物品可在地图中的"室内装饰店"购得，购买之后回家打开画面右下角的"家具装饰"就可以开始布置自己喜欢的房间啦！

◀房间俯视图中，可改变家具的位置，不需要的东西可以点击左下角的"收纳"收起来。摆放完毕后点右下角的"更新"就可以在上屏中看到房间的实景旋转图。

▶在画面右上角一栏中，可对墙壁、地毯、天花板的颜色和花纹进行变更。

拍摄照片

猫咪无意中做出的可爱表情和动作，都可以用相机记录下来。一开始相机是没有变焦的，无法抓拍近距离的精彩瞬间，但随着猫咪技能等级的上升，相机变焦也会变成可能。拍摄的照片在相册中最多能保存80张，拍下的照片还可以参加比赛。

猫咪CAFE

邂逅通信

利用NDS的无线功能，玩家可以与同伴进行联机，实现物品、照片等的互赠和情报交换。而联机后地图上还会出现新的地点选项。

饲主等级测试

为了培养出更加优秀的猫咪，饲主本身的技能也必须不断提高。在"猫咪CAFE"可以进行饲主等级测试，测试合格的话可是能够获得相应的荣誉称号和奖金的哦。

玩后感

虽然本作还不能达到《任天狗》那样的高素质，但对于更偏好猫咪的各位玩家来说，这还是一款非常不错的养猫游戏。游戏的画面和音效表现都不错，猫咪的各种动作和反应都比较逼真，尤其是"梦猫"模式下能够窥视到猫咪的内心世界，让游戏的趣味性和娱乐性大增。

神龙见首不见尾

——漫谈游戏史上五大虚幻掌机

文 程步堂龙一 编 马修 美编 澄香

自从掌上便携游戏机诞生以来，掌机游戏这块战场上的硝烟就从来没有消散过，由于掌机的软硬件开发相对容易、初期时掌机硬件可赢利、开发成本相对低廉等相对于家用机市场的种种优点，使得那些都奔了“小康”的游戏厂商仍都蜂拥而至来争夺掌机游戏市场这块鲜美的蛋糕。除了现在最热的索尼的PSP和任天堂的NDS，Bandai、SEGA、SNK等厂商也都推出过自己的掌机，这还不算上一些名不见经传的小厂商的掌机。如果把家用机市场比作鼎足而立的三国时代，那么曾经的掌机市场大概就是战火纷飞的春秋战国，各路豪杰在此你来我往刀刃相加，成者为王败者为寇，热闹非凡……而这其中，还有这样一拨豪杰，虽然也想杀入战场冲锋陷阵，却又举棋不定，当喊足了号子待要冲锋时，又消失在众人期待的目光之中，此乃为掌机界的虚幻掌机。

虚幻掌机No.1 红玉（Red Jade）

官方规格

处理器	64位CPU 3D图像处理器，处理能力和PS、N64不相上下
音源	多声道立体PCM音源
屏幕	TFT LCD显示器，同屏显示65536色，解析度超过GBA的240×160
电池	使用专用充电电池，能维持长久电力
通信	蓝牙技术，支持两部或以上的主机无线连接游戏
按键	按键包含A、B、X、Y、L、R、开始及选择键（从图片上看应该还有其他的按键具体不明）
售价	100美元左右
其他	可在授权网络服务器下载游戏

其实早在2001年之前，由爱立信资助开发的这款名为“红玉”的掌机就已经基本完成了。但天有不测风云，2001年10月，爱立信被索尼收购兼并，成立了索尼爱立信，索爱在主机开发完成即将上市的时候撤走了资金。不得以，红玉的设计者找到了微软希望微软能出资推出红玉掌机，可微软当时正忙于开发Xbox 360，根本就没有闲心去管什么“红玉”掌机，就这样，红玉掌机计划悄无声息地落下帷幕，甚至有很多人根本就不知道它。

就当时来讲，红玉的机能可谓是相当强大的，它不仅拥有64位的CPU作为核心，在3D图像的处理上更是大大超越当时的掌机霸主GBA，就是后来韩国的GP32也不能与其相比拟。而其他方面的一些设计也和现今的掌机设计思路非常相似，比如使用充电电池为主机供电(GBA是两节5号电池供电)、配备4个标准的控制按键(GBA是两个)、蓝牙通信联机……可以说，在红玉的硬件的设计上，我们或多或少地都能看到日后次世代掌机的影子，而开发者日后也曾说红玉的构思和当今的PSP是非常相似的。但是强劲的机能背后必然有一个“强劲”的成本——10亿美元的开发费用相信没有任何公司会当成小数目，而且主机发售后能否收回成本尚是未知，这可能也是红玉掌机最终没有发售的原因之一。

▲兼并后的索尼爱立信的撤资行为，是红玉胎死腹中的关键。

红玉还有一个出彩的地方，那就是承载游戏软件的方式。它通过专用的网络服务器将游戏下载到主机里，这样做的好处就是可以降低游戏的成本使游戏更加便 宜，而且由于网络的覆盖面广，玩家可以足不出户地在服务器上买到游戏，无形之中扩大了游戏的普及——尽管当时网上下载游戏已经不新鲜，后来索尼、任天堂也都实现了官方付费下载，但在那个时候，红玉的这个网络下载官方游戏的销售方式还是相当有新意的。虽然当时的掌机市场已经完全笼罩于GBA的光环下，但如此好的掌机相信即使不叫座也会有叫好声，可惜，最终还是没有发售。

虚幻掌机No.2 XGP kids

官方规格

XGP kids

CPU	AMR940T 140MHz
操作系统	GPOS
内存	DDR8MB RAM+NOR 2MB闪存
显示性能	支持2D/3D硬件加速(支持OpenGL-ES)
媒体类型	SD卡
屏幕类型	2.2英寸TFT 4:3液晶显示屏
最大发色数	65K色
屏幕分辨率	220×176
外部接口	USB1.1插口
操控输入	手柄按钮、摇杆、扩展键盘
使用电池	两节AA电池
音频系统	64和弦，44.1KHz，16位立体声

XGP

CPU	AMR920T 266MHz
操作系统	GPOS、Linux(WinCE)操作系统
DMB	T-DMB(韩国推出的地面数字多媒体广播系统)
内存	DDR64MB RAM+NAND 64MB闪存
显示性能	支持2D/3D硬件加速(支持OpenGL-ES)
媒体类型	SD卡
屏幕类型	4英寸TFT 16:9液晶显示屏
最大发色数	1.6M色
屏幕分辨率	480×272
无线网络	WLAN(802.11b/g)
外部接口	USB2.0插口
操控输入	手柄按钮、摇杆、扩展键盘
专用天线	扩展型(可拔插)
使用电池	锂离子电池
音频系统	64和弦，44.1KHz，16位立体声

XGP Mini

CPU	AMR920T 266MHz
操作系统	GPOS
内存	DDR32MB RAM+NAND 64MB闪存
显示性能	支持2D/3D硬 件加速(支持OpenGL-ES)
媒体类型	SD卡
屏幕类型	2.2英寸TFT 4：3液晶显示屏
最大发色数	262K色
屏幕分辨率	320×240
外部接口	USB2.0插口
操控输入	手柄按钮、摇杆、扩展键盘
使用电池	锂离子电池
音频系统	64和弦，44.1KHz，16位立体声

先不要怪为什么在XGP kids后又抛出另两个掌机的规格，要怪就怪那个有些“天才”的韩国公司GamePark吧，谁让它一口气就推出了3款同一个名字的系列掌机呢。

▲当年叫好不叫座的GP32。

2001年，GamePark推出了GP32掌机和当时的霸主GBA竞争，虽然GP32的机能比GBA强大很多，但最后还是因为游戏的匮乏渐渐淡出了人们的视野，最后销声匿迹。卖得不好是一回事，受不受欢迎却又是另外一回事，由于GP32的游戏承载媒体采用了以电脑业界通用的Smart Media Card储存游戏资料这种开放式的设计，并支持玩家自作软件的运行，使得这台掌机受到不少编程爱好者的青睐。几年过后，对掌机市场不死心的GamePark想要推出GP32的后继机种，然而在主机设计的发展方向上却出现了分歧。其中一派主张“与索尼和任天堂正面交锋”，而另一派则主张“继续采用GP32这样的开放式主机”，矛盾越闹运大，结果主张沿用开放式主机理念的一派离开了GamePark重新组建成GamePark Holdings公司，并于2005年推出了GP32的后续机种GP2X(以Linux为基础的开放式主机兼媒体播放器)；原来的GamePark公司也不甘示弱宣布开发GP32的“正统”后续机种XGP。

▲开放式的GP2X主机。正所谓的小国也有纠纷，GamePark在掌机界尚未站稳便闹起了分家。

和原来所持有的理念一样，XGP完全不像GP32那样支持自制软件，而是欲与PSP相抗衡的游戏机兼媒体播放器，同时GamePark还在秘密开发小巧的XGP mini和XGP kids。说实话，两公司开发的主机销量都不是太好，但是GamePark Holdings推出的GP2X由于和GP32一样采用了开放式设计，所以同样在电脑编程爱好者中受到了好评；可GamePark就没有那么幸运了，由于GP32的拥护者们都被GP2X所吸引，而掌机市场又基本都被PSP和NDS所占据。XGP所谓的GP32“正统”后继机种也成了一个大大的笑话，心灰意冷的GamePark终于在2007年宣布倒闭，这个韩国著名的游戏机生产公司也就这样落下帷幕。

■XGP kids概念机型。

XGP的三兄弟中，XGP和XGP Mini都已上市，惟独老三XGP kids入驻了我们的“虚拟掌机名人堂”。由于市场反应很糟糕，XGP kids还没有开发完GamePark就倒闭了。现在回过头来看，这三款掌机发现XGP和XGP mini在外形上都明显地“借鉴”PSP和GBM，而XGP kids的机能简直是太……估计就只能吸引到从没接触并完全不了解掌机的人了。三款主机自身又没有什么特色的游戏，这样的掌机怎么能吸引人去购买？如果韩国厂商能发挥本国网络环境发达、网络游戏玩家众多的优势，开发出一款网游掌机，怎么说也比现在“东拼西凑”的掌机有竞争优势吧。

虚幻掌机No.3 EVE

官方规格

处理器	533MHz Eden-N处理器(133MHz FSB)
内存	128MB DDR266
硬盘	1.8英寸20GB硬盘
芯片组	威盛CN400
显卡	S3 UniChrome Pro(核心频率200MHz，128位，支持DX 9)
音频	威盛Vinyl六声道系统(支持EAX 2.0、A3D、D3D等)
显示屏	4英寸LCD，分辨率640×480
接口	2×USB 2.0，1×CF(II)、1×SM、耳机、视频输出
网络	802.11b
操作系统	嵌入版Windows XP

2004年的E3展相当热闹，因为在这次的展会上，万众瞩目的PSP和NDS都亮了相，不过在PSP和NDS的光环外，也有其他厂商的掌机也在这次的E3展上与世人见面，这其中就包括台湾威盛电子公司的Eve Mobile Gaming Con-sole(以下简称EVE)。

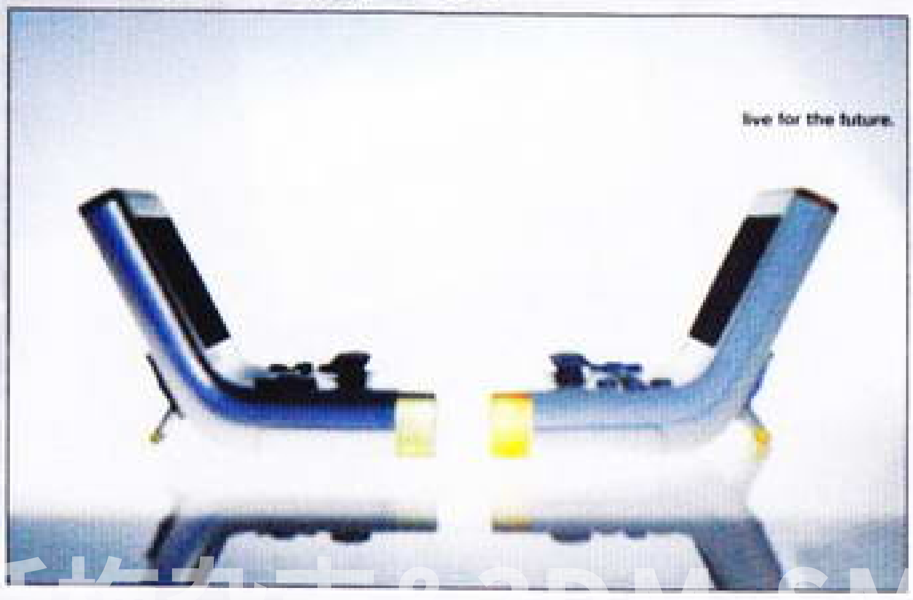
威盛是一家以IC设计及个人计算机解决方案而闻名于IT界的台湾公司，EVE则是威盛公司与圣地亚哥的MOMA公司合作开发的主机。从主机配置的20GB硬盘、USB插口以及内置的Windows XP操作系统来看，EVE更像一个便携PC，当然，该机也可以用自身的无线网络从专门的网站上下载游戏，较强的配置也使得该掌机在多媒体能力上也有不错的表现。

在2004 E3登场众多的PDA掌机中，真正给EVE招来关注的是它的外形，天生L型“自来弯儿”在众多平板式的掌机面前，绝对算得上是标新立异。不过标新立异并不等于成功，这样的造型首先就是不利于携带。而且在这种连接部分固定的造型设计下，全机的受力点集中在了纤细却弯度固定的腰部，一旦遭受踩、压等外力，主机难保不会断为两半，而且连接部分固定也同样使用户使用时无法自行调节主机上下部分的角度。主机的造型够特别吧？够特别；实用度呢？实在是不高！这样华而不实的设计，竟然是出自造型设计领域非常有名气的Meyerhoffer工作室，曾经为保时捷、爱立信诸多知名牌产品设计了经典外形的Meyerhoffer工作室为EVE设计如此另类的造型时，貌似忽略了便携、方便与安全。

至于游戏软件方面，由于EVE采用Windows XP操作系统，所以理论上该掌机可以玩所有PC游

■使用时，屏幕的观看角度与手的最佳握势之间的调节也是一大问题。

戏的——注意是理论上，毕竟EVE的机能在那摆着呢，而且作为掌机，专用的游戏软件也一定要有，不过这些都是废话，因为这台掌机在2004年E3展上亮相、并且厂商宣布在2005年发售之后，便再无任何消息，无论是游戏领域还是便携PC领域都未见其踪影，如此，这台掌机也只能入驻我们的“虚拟掌机名人堂”了。



虚幻掌机No.4 Rogue

官方规格

处理器	Pentium M处理器
内存	最大2GB
屏幕	10.4英寸XGA TFT LCD触摸屏
分辨率	支持分辨率1024×768
硬盘	80GB的2.5英寸硬盘
光驱	DVD刻录机(机器上边缘)
控制键	八方向控制盘，轨迹球，可编程专用按键，识别手写输入
外接口	拥有PC通用的PS/2接口、红外线接口和两个USB接口
网络	支持网络功能，内置以太网卡和无线网卡(WLAN)
操作系统	Windows XP操作系统
其他	可外接显示器或电视机

Rogue，翻译成中文就是流氓、无赖的意思，这么龌龊的词，偏偏是一台掌机的名字，而且这个掌机也确实够“Rogue”，无论是个头上还是性能上。话说也是在2004年，同样在那个E3展，同样在E3展里某个偏僻的角落，Rogue首次亮相，大块头是它最大的特点——实在是太大了，大到几乎没有人会承认这是一部掌机，即使它确实是为拿在手掌上而设计的。

天知道那个叫Slinterphase的公司怎么会制造出如此大的“便携设备”，即使是美国人的手普遍比较大，这种尺寸也着实是夸张了一些。和EVE比起来，Rogue不论是从外表还是内在的配置，都更像是一台便携式电脑，或者说它就是便携电脑也不为过。

与庞大的体积相对应的是足以傲视其他便携产品的配置，无论是奔腾处理器还是2GB的内存或者是1024×768的分辨率，哪个单拿出来在便携领域都是高高在上的。加上有轨迹球、编程键，Rogue可以很方便地在电脑的进行一些鼠标操作和编程设计，触摸屏也可以非常方便地玩即时战略类游戏，只是不知道一只手拿触控笔的时，另一只手是否能拿得住这个大家伙……

▲用Rogue玩RTS时的情景。

欧美厂商的实力是毋庸质疑的，开发出的东西不少还相当有个性，比如这个大块头高性能的Rogue，确实如其名般“流氓”(块头大力气大)。2004年E3展上，Slinterphase曾表示，大家看到的那个Rogue还只是个样机，开发工作还没有完成，不久以后就会和玩家见面……一转眼，2008年来了，而这台有着个性名字和个性外形、性能的大家伙却没了消息，也不知道厂商说的“不久”到底有多久。

▲有一点可以肯定，长久玩Rogue，肯定能锻炼臂力。

虚幻掌机No.5 EZ mini

官方规格

处理器	intel PXA270架构 主频 416MHz
视频显示	2.7英寸带触摸屏的半反透式的LCD显示
图像解析	240×320分辨率，262K色彩
内存	64MB
外部存储	支持SD和MMC
电池	1800Mah的锂电池
无线连接	Bluetooth 1.2标准 WLAN 802.11b蓝牙和WLAN能同时工作
输入输出	扬声器：内置3D环绕立体声 高功率扬声器(0.8W×2)
耳机	3.5毫米迷你插座(带麦克风)
USB	支持Mini USB2.0，用于高速数据传输
其它	尺寸 长65，宽128，高19.5(毫米) 重量 约142克

话说当年中国的网游市场起步不久时，盛大用《传奇》将原本平淡的网络游戏市场引爆。而以《传奇》为代表的一批网络游戏，也为盛大赢得了了国内网游老大的位置和大把大把的资金。几年前，盛大的一系列动作引起了人们的注意：投资浩方，收购边锋、起点中文网，与英特尔、微软、海信、长虹、证券之星、上海中心气象台、新东方在线等百余家公司合作……种种的迹象表明，盛大似乎在策划着什么大的计划。

果然，志在独霸国内家庭互动娱乐行业的“盛大盒子”计划在2005年夏天出台了，而其中最让我们这些掌机玩家感兴趣的，无疑是计划中的掌机EZ Mini。EZ Mini于2005年10月7日，由盛大和神达电脑集团在北京中华世纪坛召开的新闻发布会上与世人见面。产品的网络游戏以及互动娱乐内容由盛大提供，硬件由神达设计及开发，并基于英特尔XSCale技术平台，盛大网络与神达电脑集团旗下宇达电通将共同负责EZ Mini的全球市场行销工作。

▲美女加主机是业界惯用但又一直很有宣传效果的方法。

神达电脑是掌上电脑的厂商，所以EZ mini在硬件的设计上有些掌上电脑的影子，比如采用intel PXA270架构的处理器和触摸屏设计就是掌上电脑常有的配置。可以说，EZ mini的机能是很强大的，甚至在主频上超过了PSP(EZ mini为416MHZ，PSP为333MHZ)，而且在多媒体方面也有着不俗的表现。主机屏幕是2.7英寸的半反透式的LCD，而且还是触摸屏，240×320的分辨率也有很高的表现能力。网络配置方面，EZ mini支持WLAN 802.11b标准无线网络和Bluetooth 1.2标准的蓝牙，并能通过支持蓝牙的手机连接GPRS或CDMA网络……可这样强大的掌机，到最后为仍只落个草草收场的地步。

EZ mini是盛大的“盒子计划”的一部分，该计划由EZ mini、EZ Station、EZ Pod三款产品组成的。EZ Station的外形和电视机顶盒差不多，但其中的配置却和PC无异，它能将电视机作为显示设备将盛大所提供的网络内容通过电视显示出来，达到网络电视化的目的；EZ Pod则类似于遥控器，用来遥控EZ Station或是用专有的键进行“一键上网”；而EZ mini，则是这一套互动娱乐体系的网络娱乐终端。

“盛大盒子”计划可谓是野心勃勃，无论是针对大众的EZ Station也好，还是专门方便不熟悉鼠标键盘操作的人的EZ Pod也罢，这次盛大面对

▲2005年7月，盛大在中国国际消费电子博览会上公布的“盛大盒子”计划。

的用户是广大的普通消费者，而不仅是原有的网游玩家。2005年末，EZ Station和EZ Pod都相继上市，只有EZ mini还迟迟没有露面，就当玩家都等着这台国内第一台真正意义上的掌机面市的时候，盛大却在2006年4月18日正式宣布放弃“盒子计划”。

从2005年7月盛大启动“盒子计划”，到2006年4月放弃，只有短短的9个月的时间，其主要原因，就是互动娱乐产业在国内牵扯了太多的利益方，其中不乏一些重要部门，这使得作为民营企业的盛大最终连相关的经营牌照都没能拿到，最后随着2006年4月叫停“准IPTV”业务函件的发布，作为例子出现在函件中的盛大不得不放弃“盛大盒子”计划。

整个计划中的三款产品，最需要时间来开发的就是EZ mini，毕竟这属于全新东西，比较而言另两款的开发生产就简单多了，然而还没等EZ mini上市，整个计划便中途夭折了，皮之不存，毛将附焉？如此，还没出世的EZ mini便随着整个计划的停止而胎死腹中。

值得一提的是，作为“虚幻掌机”，EZ mini是少有的公布了专用游戏的主机，由于盛大主要的经营方向是网络游戏，EZ mini的游戏自然也是PC网游的移植作，如《传奇世界》、《梦幻国度》等，就公布的画面来说，这些游戏在移植的时候都出现了大幅缩水的迹象，《梦幻国度》甚至连游戏类型都变成了怪物养成类游戏。而至为关键的“网络终端”，在EZ mini刚公布的时候就有不少人指出国内无线网络目前的不完善，必将大大制约EZ mini的网络功能……

▲《传奇世界》的游戏画面。

无论当时对EZ mini持乐观态度还是持悲观态度，现在都不重要了，各种外缘内因下，公布仅半年时间的EZ mini就像一颗转瞬即逝的流星，消失在人们的视野中。可能世界的游戏发展史上不会留意这个仅存半年的东西，身为掌机玩家的我们在当时也都不看好这台网络娱乐终端掌机，甚至对之冷嘲热讽，但事情过去3年后，我们忽然发现，想忘掉“EZ mini”这个名字还真不容易，毕竟，它是我们中国人自己开发的并拥有专有游戏的真正意义上的掌上便携游戏机。

▲虽然没能上市，但这款中国人自主开发的主机并拥有专有游戏的掌机，注定要留名于中国游戏的发展史。

五大虚幻掌机就介绍到这里，不知大家尽兴了没有，可能你会觉得我偏心，为什么EZ mini有这么大的篇幅？其实除了这是我们自己国家的掌机这个真实存在的偏心理由外，EZ mini的消逝过程也确实是所有“虚幻掌机”中最复杂的。掌机市场的丰厚利润使得很多厂商都纷纷投入掌机这块战场，最终没能发售的掌机也应是厂商深思熟虑后的决定。实际上，这五大虚幻掌机虽然出师未捷身先死，但好歹也在人世间留个姓名，时不时地被关注掌机市场的人们拿出来凭吊一下，更多的连名字都未来得及被人记住，便草草退出或消失了。谨作此文，纪念一下那些没能出世、甚至连名字都没来得及起便消逝的掌机们。

文 木桶　编 乌冬　美编 澄香

召唤之夜				
サモンナイト				
NDS	NBG1	S·RPG	2008年4月24日	日版
	1人	1Gb	5040日元	无对应周边

以今天的眼光来看，《召唤之夜》第一作有很多不完善的地方。但是就是这样一款作品，为整个系列在日后的成功奠定了坚实的基础。这次复刻版的新要素有不少，并且还将系列后期几部作品里受到好评的系统加了进来，令游戏的可玩性更高，相信任何人都能在本作中找到乐趣。

系统介绍

操作说明

A	确认
B	取消
X	查看状态/切换地图/剧情菜单
Y	转向/查看敌人方向/查看未行动单位
L	切换人物/翻页/自动播放
R	切换人物/翻页/跳过对话
START	回合结束
SELECT	菜单

另外，本作支持全触控笔操作，操作起来也是非常流畅，推荐使用。

话梅杂志&3DM-SMV

菜单介绍

状态	这里可以查看队员的各项状态，并且可以更换装备、召唤兽等。
パーティ能力	在这里可以对获得的队伍能力进行确认和装备。
所持品	对所有物品进行确认。
召唤辞典	成功召唤出来的召唤兽都会登录在这里，可以很方便地查看。
召唤コミュ	第三话开始追加的项目，在这里可以通过完成小游戏来提升主人公与召唤兽的好感度。
名前变更	第三话开始追加的项目，可以为召唤兽改名。
オプション	更改游戏参数，可以根据个人习惯来设定。推荐把メッセージ速度改成快(はやい)，而操作タイプ改成Bタイプ，这样可以双击决定，非常方便。
セーブ	保存游戏。一共有3个位置可以保存。

战斗系统

除了武器和角色能力对伤害的影响外，本作的伤害计算还会受到各种外在因素影响。下面以无高低差正面近身攻击为标准，简单分析一下会对伤害造成影响的因素。

方向和高低差因素

1. 高低差1h伤害修正10%(高往低打加成，低往高打则相反)。
2. 侧面攻击伤害加成15%。
3. 背后攻击伤害加成40%。
4. 会心(急所攻击)伤害加成30%。

距离因素

1. 横斩类武器的每一格伤害减少20%(斜角间接攻击算侧面攻击，所以还要算侧面加成)。
2. 长枪每一格伤害减少20%。
3. 弓的高低差修正是4%，距离修正是每一格伤害减少10%。
4. 枪械不受高低差修正影响，距离修正是每一格伤害减少10%。
5. 投具的高低差修正是4%，距离修正是每一格伤害减少20%。

技能因素

1. 技能フロントアタック是正面攻击时伤害加成20%(反击无效)。
2. 技能バックアタック伤害加成20%。
3. 技能心眼可以取消标准的方向伤害修正，但是不能取消上面两个技能的加成。
4. 技能火事场のバカ力是全攻击伤害加成80%。

注意以上伤害修正均是针对物理攻击的，有复数修正的情况则相乘。从这里可以看出，在相同状况下尽量绕到敌人背后攻击效果会更好；而如果有地理优势的话也可以多加利用。

BRAVE CLEAR

BRAVE CLEAR(下称BC)是NDS版新加入的系统，每关的剧情战斗前会有一个限制条件，如果玩家能达成这个条件过关，就算是完成了BC，之后就能获得装备队伍能力用的队伍点数。限制条件具体来说就是：1.我方最高等级不能超过某个限制；2.包括召唤兽在内的任何我方单位不能死亡；3.使用道具次数不能超过3次。战斗最高等级的限制可以在进入战斗前看到，而除此之外本作达成BC的难度也比系列作品下降了不少。下面为大家介绍一下达成BC的总体思路。

话梅杂志&3DM-SMV

战前准备

1. 单位升级不要单纯地只加某一方面的能力，尤其是防御力一定要加足。哪怕是回避型的角色也最好多加几点防御，因为回避敌人攻击的机会并不多。
2. 多去打野外的自由战斗或者玩小游戏拿装饰品，这些东西是制作召唤兽用的，没有好的召唤兽达成BC是很困难的。
3. 人靠衣妆马靠鞍，请时刻注意保证自己的装备至少是商店能买到的最高级品。平时多赚些钱来购买装备，确实会让挑战BC变得轻松。

战斗部分

非特殊情况都要用防御类的待机类型，不要进入2个以上敌人可以同时跑过来攻击你的地方。本游戏的物理伤害修正效果很明显，所以请尽量把单个敌人引出来然后群殴之，敌人反击的话你的另一位队员又可以从背后攻击敌人(这也是我方尽量不要用反击的一个重要原因，反击型很容易被连续攻击背面的)。诱导敌人单位的时候应该尽量让敌人单位进入低地势的地方，并且尽量抢占高地势，对方什么类型(物理/魔法)的单位我方就用什么类型的单位诱导。如果不能将敌人单位引入低地势或者目标是召唤师等角色，可以用弓箭手或枪手等远程单位来诱导敌人。行动时队伍不能分散，移动要有目的，多个敌人同时追过来的时候就向一个方向撤退，这样敌人就会因为追你而聚集起来，成为范围召唤术的靶子。攻击时火力要集中，开始攻击一个敌人就不要让他能有下一次行动，否则不要出手。最后还要注意中后期的关卡不用辅助类召唤术几乎是不可能BC的，所以不要在召唤师身上只装备攻击性召唤术的召唤石。

达成BC获得的队伍点数可以用来装备队伍能力。流程中能获得的队伍能力一共有12个，加上二周目自动获得的两个，一共是14个，但是一次性最多只能装备4个。具体效果如下：

名称	效果	Pts	获得方法
魔石探索	战斗胜利后，获得持有量最少的属性的召唤石两个，撤退无效	5	BC1次
作战会议	物理攻击会心率上升	60	BC8次
蛮勇の战歌	反击时伤害上升	60	BC4次
万能袋	可以召唤作成没有装备的装饰品	100	BC11次
用心の心得	受到反击伤害减轻	125	BC6次
适才适所	特殊能力消费MP减10%	150	BC9次
准备体操	参战的我方单位最大HP+10%	230	BC13次
ひとときの冥想	参战的我方单位最大MP+10%	250	BC15次
お宝发现	剧情战斗胜利后，追加获得道具	5	BC3次
无名の护方阵	无属性魔法伤害减轻	100	BC7次
应急手当	每回合回复5HP	200	BC18次
支え合い精神	每回合回复5MP	200	BC20次
勇者の传记1卷	取得经验值+20%	25	二周目追加
金储けの秘诀1	取得金钱+20%	25	二周目追加

召唤兽系统

召唤术基本上等于其他游戏中的魔法，通过誓约の仪式来制作，这个是战斗时才可以用的主动技能。拥有这个技能的队员可以使用一个召唤石进行召唤，每个装饰品能召唤出来的召唤兽都各不相同。誓约の仪式除了用来召唤出召唤兽外，不同装饰品和召唤石的搭配还可以达到各种效果，比如获得道具或回复HP等。不过如果搭配不当，也会造成召唤失败的情况，失败的话会受到十分之一HP的伤害。召唤出召唤兽后，以后只要将得到的召唤石装备在身上就可以使用对应的召唤术了，每个角色能够装备的召唤石属性都不尽相同，不过任何人都可以装备无属性的召唤石。

话梅杂志&3DM-SMV

夜会话

这是系列传统的一个部分。游戏每进行完了一天的内容就会出现夜会话的选择，玩家可以从同伴中选择一位来进行对话，之后与该同伴的好感度会上升。如果想看该同伴的结局，就一定要多进行夜会话来提升好感度哦！

迷你游戏

★钓り

系列的经典小游戏，从第二话开始就可以进行。除了第一次是剧情触发外，其他的时候都可以在アルク川随时进行。钓鱼的步骤首先要选择鱼饵，越高级的鱼饵越容易钓上高级鱼。之后选择合适的时机抛出鱼饵，等出现"FISH ON"的提示后迅速用触控笔在右上角的轮盘处转动，便可把竿收回并钓到鱼了。钓鱼结束后会进行结算，钓上来的鱼会被换算成金钱，当然越高级的鱼换的钱也就越多。

除了获得金钱外，钓鱼还有一个重要的作用是获得道具，并且每章钓上来的道具都不一样，这样可以省下一笔不小的开支。使用越高级的鱼饵越容易钓上道具，而且抛竿时尽量以POWER槽满的状态抛出，至于钓法和一般钓鱼是一样的。右边是全部宝箱一览表：

第二话	ロックメイル
第四话	怒りの铁拳
第五话	ちゃんちゃんこ
第六话	カストロメイル
第七话	カーボンシェル
第八话	装束・白缝
第九话	ラグレスセイバー
第十话	カイザーナックル
第十二话	ブラックコート
第十三话	チェンソウ
第十五话	クリスダガー

注：如果スウォン加入成为同伴，则第六和第七话无法进行钓鱼游戏，而有时候EVENT点就在アルク川，则该话也无法钓鱼。

★ネコのしぐさあて

能够大量获得鱼饵的小游戏，与钓鱼游戏同时出现，发生地点为南スラム街。游戏玩法很简单，就是考验记忆力：在有限的时间内记住各种颜色的猫的姿态，之后要正确回答出哪只猫对应哪个姿态。游戏发展到后期难度就越高，问到的猫可能不止一种，但是总体来说还是比较简单，只要注意区分好颜色接近的几种猫即可。

可获得的鱼饵按从低级到高级分别是：にぼし、マタタビ团子、鱼肉ソーセージ、すごいエサ、すごいルアー。

★召唤コミュ

本作根据NDS的机能而增加的全新系统，主要是能够提升召唤兽的好感度。当好感度提升到最高时就会出现"お气に入りに登录"的提示，之后选择一位角色登录就可以使用该召唤兽的最强技能，并且召唤所需等级会下降一级，消耗MP也会减少，可以说这个小游戏是非常耗时但是又非常重要的。游戏的玩法很丰富，包括触摸(点)、擦洗(划)、画笔(画)、吹气(吹)等形式，只有正确判断出召唤兽的需求并且准确地完成各种动作，才能使好感度提升。如果失败的话召唤兽会生气，好感度反而会下降。需要注意的是，每次交流都需要消耗一支サモナイトペン(召唤笔)，该道具的获得方法主要是装备队伍能力お宝发现，在战斗后获得，另外使用誓约の仪式也有可能得到。

话梅杂志&3DM-SMV

★アカネ分身

从第11话开始，一共只出现3次的小游戏，只要与アカネ对话就可以进行了。玩家要面对到处乱闪的アカネ以及她的两个分身，准确地指出最后一次真身出现在哪里就算成功。由于这个小游戏是不能反复挑战的，所以推荐在进行之前先存档。而在这三次游戏中，有两次可以分别得到装饰品かっこいい釣り竿和ゴールデンルアー。

流程攻略

（四位主人公除了在某些台词上会有所不同以外，剧情都是一样的。本文以新堂勇人作为主人公来进行叙述。）

序章 谁在呼唤我 Who's Calling Me?

剧情提要

在一个平常的下午，普通得不能再普通的高中生新堂勇人（ハヤト）刚刚放学，在与后辈克也和绘美的一阵闲聊后，他告别了他们两人独自走在回家的路上。突然之间，勇人似乎听到了有人在向自己求救，不过路上却见不到任何人，接着在一阵白光闪耀过后，勇人便失去了知觉。等到意识恢复时，他发现四周已经完全变了个样，自己则身处一个大坑中。爬出来后他惊讶地发现坑的周围倒着很多人，而他们竟然都早已没有了呼吸！慌乱之中的勇人只能选择掉头就跑，手中还紧握着在大坑中发现的几颗漂亮的石头……

终于累得跑不动之后，勇人发现自己已经来到了一片陌生的街道。正在观察四周环境并思考对策的时候，两个鬼鬼祟祟的家伙偷偷地靠近了他……被发现后，两人干脆试图勒索，但是在看到勇人手中握着的石头时却脸色大变，二话不说便动起手来。

但是这两人完全没外表看上去那么强悍，几个回合下来就被勇人收拾了。不服气还准备继续动手的两人被一个骑士模样的男子制止，勇人终于有机会把自己的身分解释清楚了。跟着这个叫雷德（レイド）的人回到他们的据点——孤儿院后，勇人得知这个世界叫做“里恩巴姆”（リィンバウム），他现在所处的则是叫“塞吉安特”（サイジェント）的城市。据雷德猜测，他大概是被人用“召唤术”召唤而来的，那些召唤师应该就是他刚才看到的死去的人们吧。知道了他们的死并非自己的过错后，勇人稍微安下心来，在孤儿院度过了来到异世界后的第一个夜晚。

★流程要点

1. 与カツヤ和エミ对话剧情中出现选项会决定主角今后的搭档，不同的主角选择不同选项会获得不同的搭档，在这里笔者选择的是クラレット，后文的叙述也将以她来展开。4个主角的搭档选择具体如下：

ハヤト	心配だな	キール	
	そっとしておこう	活溌な子	カシス
		落ち着いた人	クラレット
トウヤ	心配だな	ソル	
	そっとしておこう	活溌な子	カシス
		落ち着いた人	クラレット
ナツミ	心配だな	クラレット	
	そっとしておこう	活溌な子	ソル
		落ち着いた人	キール
アヤ	心配だな	カシス	
	そっとしておこう	活溌な子	ソル
		落ち着いた人	キール

话梅杂志&3DM.SMV

2. 在来到异世界并在大坑底部发现漂亮的石头时，选择第一项，获得全属性召唤石各2个；选择第二项，获得全属性召唤石各1个。

战斗

VS街の不良

非常简单的教学战斗，只要走到敌人的攻击范围内，敌人就会上前攻击。反击一次，下回合再攻击一次，就能打倒一个敌人了。对于第一次接触本系列的玩家来说，利用这场战斗熟悉系统和操作才是最重要的。

第一话 初次的战斗 First Quarrel

剧情提要

早上起来的勇人恢复了精神，而孤儿院中的人们也都渐渐接纳了他——除了昨天败在他手下的加塞尔(ガゼル)。不过，在勇人坚决地告诉他自己并非召唤师后，加塞尔终于也放松了一直紧绷的脸。这时候，院长莉普蕾(リプレ)要求带勇人去买几件适合这个世界的衣服，确实在这里还穿着学校制服太奇怪了。不过，另一个陪同前去的人刚好就是关系最差的加塞尔……

为了不给莉普蕾等人增添负担，勇人随便选了几件衣服就算完事了。在返回的路上，不知从哪里冒出来了几个地头蛇模样的人出言挑衅加塞尔。由于莉普蕾在旁边，加塞尔不方便动手，就要求勇人保护她先回孤儿院，不过勇人却决定留下和加塞尔一同战斗。

二人合力打倒了那几个地头蛇，加塞尔对勇人的态度也大有改观。回到孤儿院后，看到他们俩并没受伤，莉普蕾也放下心来。然而，地头蛇们的老大却带着手下找上门来了。根据雷德介绍，这个黑帮组织叫奥普迪斯(オプデュス)，平时甚至会做出拐卖女孩之类的勾当。他们的老大巴诺萨(バノッサ)要求交出打伤他手下的人，为了避免孤儿院的孩子们受到伤害，勇人自愿站了出来。但是加塞尔等人一致拒绝把勇人交给巴诺萨，这让勇人感动不已。恼羞成怒的巴诺萨带领手下们向众人发起了攻击，但是在曾经是骑士的雷德的指挥下，这些市井流氓最终只能自讨苦吃。

事件平息后，勇人与大家的关系又更进一步了。在雷德的建议下，勇人决定就暂时住在这里，既可以帮莉普蕾的忙又可以寻找到回原来世界的方法。于是，他在异世界的生活就这样正式开始了。

★流程要点

1. 本章开始时的自由行动只要与全部人对话就可以出现EVENT剧情，这期间的选项选哪个都没关系，最后与リプレ对话选第二项。在后面的内容中将不再叙述EVENT选项，因为就算选错则再选一次就可以了。
2. 购物之后，要把街中全部地点都走一遍，才会出现繁荣街的战斗EVENT。

战斗

VSオプデュスメンバー

由于本战有对我方有利的高度优势，只要将敌人一个个引过来消灭就可以了。ガゼル的攻击是横斩的，利用斜对角攻击就不会被反击了。

VSバノッサ率いるオプデュス

出战前请确认主角装备好了上一战获得的装饰品，并且是4人出战。战斗开始后推荐让主角召唤一个灵属性召唤兽リプシー，它的回复魔法会非常有用。战斗时可以多利用高度优势来消灭杂兵，而BOSS则推荐用エドス来吸引，因为他的技能“威压”可以让BOSS只能攻击前方斜角(前方斜角算正面，后方斜角算侧面)，相对来说伤害会减小不少。接下来只要确保一回合内4人都对BOSS进行攻击，就一定能打倒他。

话梅杂志&3DM-SMV

第一话 知道我名字的人
Expected Encounter

剧情提要

一大早就听到莉普蕾说做用来做料理的鱼不够了，于是勇人便自告奋勇去河边钓起了鱼。等到中午满载而归时，大家已经在商量如何才能找到让他能否返回原来世界的方法了。最后众人决定，把勇人带到他最初来到这个世界的地点，在那里寻找线索。

再次来到那个大坑旁边，勇人并没有想起什么。除了加塞尔弄得脏兮兮外，此行完全没有收获。就在大家准备返回时，昨天被打跑的巴诺萨一伙又挡在了勇人他们面前。对付这帮恶棍不用手下留情，众人狠狠地教训了他们一顿。但是巴诺萨不愧是流氓，竟然抓了孤儿院的孩子来当人质！虽然很不甘心，但是大家也只能按照对方的要求，把武器全部卸了下来。

就在大家陷入危机的时候，勇人再次听到了之前向自己求救过的声音。不过不同的是，这次的声音引导勇人发挥出了神奇的力量，一举将局势逆转。在安全救回了人质后，声音的主人也出现在了大家的面前——名为克拉蕾特的少女。据她介绍，她是那些将勇人召唤来的召唤师中的惟一一名幸存者。由于在当时进行召唤仪式的时候出了意外，仪式失败了，他们原本希望召唤的人没有召唤来，却把毫无关系的勇人给拉到这个世界来了。因此，她对勇人的事充满了歉意，希望能够和大家一起寻找让勇人回去的方法。

在击退了仍不死心的巴诺萨后，勇人把克拉蕾特带回了孤儿院。虽然加塞尔仍然对身为召唤师的她有些抵触，但是勇人说出了"我想要相信她"这样的话，再加上其他人也都同意让她住在这里，加塞尔也只得接受了她的存在。

★流程要点

1. 与リプレ对话会开始钓鱼的小游戏，之后可以反复进行。另外，猜猫的小游戏也同时开放了。推荐大家多玩几次，初期可以利用钓鱼来赚点小钱。
2. 由于商店出售的装饰品过几话会消失，所以每话一开始的自由行动时间请去把所有装饰品买回来。另外ガゼル的投げナイフ也推荐购买，在之后的战斗中会发挥很大的作用。
3. 在召唤仪式的坑中加塞尔发现动物爪子的剧情，选择第一项即可获得装饰品谜の爪。

战斗

VSオプデュスメンバー

本关的地形对我方相当不利，而且前面的3个敌人会冲上来。推荐先往右边移动，下回合一口气解决右边的单个敌人，再逐个消灭左边的两人。之后可以向左上移动，消灭敌人并拿取宝箱，然后从高处移动到最后一个敌人所在地，利用高度优势将其解决。

VSバノッサ率いるオプデュス

战斗前搭档会加入，根据之前的选择不同这里的人物也会不同。本战的初始位置和敌人很近，要立刻移动到旁边的高台上。有了高度的优势，可以将4个冲上来的敌人逐一消灭。之后可以让ガゼル换上投げナイフ，从高处靠近BOSS，由于他的向下移动是3，所以可以从高处走下来，直接到达BOSS身边的那个高台上。BOSS的攻击是横斩，在那个高度是3的高台上攻击BOSS他是无法反击的。利用这个小技巧可以轻松把他打到濒死，之后再来一发召唤术就可以解决了。

话梅杂志&3DM.SMV

第三话 金之派阀 The Summoner

剧情提要

根据克拉蕾特的介绍，昨天勇人突然爆发的力量应该就是“召唤术”。不过与她想象的不同的是，召唤术并非只有召唤师能够使用，只要经过了为召唤兽命名的“誓约”仪式，任何人都是能够使用召唤术的。不过，当时勇人没有经过任何准备就发动了召唤术，这就不是一般人能做得到的了，而事实上连普通的召唤师都做不到这一点。因为胡乱发动召唤术会使得自己受到伤害，克拉蕾特决定从基础开始慢慢指导勇人使用召唤术这股强大的力量。

另一方面，大家正准备去河边赏花，顺便也给克拉蕾特举办一个欢迎会。但是准备工作都做好了以后，大家却发现河边赏花最好的位置已经摆满了帐篷酒席之类的东西——那里已经被贵族们占领了。无奈之下众人只得放弃赏花的机会，商量着另外找个地方把欢迎会办了就好。不过，加塞尔倒不肯罢休，本来就对贵族深有不满的他想出了一个捉弄贵族们的办法，而且还强行把勇人拖过来一起参与“犯罪”……

装成给客人们送料理的服务员，加塞尔拿到料理就自己大吃大喝起来，结果自然是被贵族给发现了。而且抓到他的还不是一般人，这个自称伊姆兰（イムラン）的大叔竟然是军队“金之派阀”的顾问召唤师，他和其他两位召唤师被称为召唤师三兄弟。为了帮助加塞尔，大家只得硬着头皮跟伊姆兰和卫兵们交上了手。用召唤术打退士兵们之后，雷德被伊姆兰认了出来，但他并不在意，带着大家回到了孤儿院。不过，来自莉普蕾的恐怖惩罚在等着勇人和加塞尔……

★流程要点

1. 从本章开始系统菜单会追加召唤コミュ和名前变更这两个项目。大家一定要重视培养召唤兽的好感度。
2. 隐藏同伴スウォン获得流程①：前往ガレブの森与他对话。

战斗

VSイムラン率いる城の兵士たち

本战只需要小心敌人中的弓箭手即可，建议把他引过来解决。之后再利用狭窄的地形把其余敌人各个击破，最后剩下的BOSS和タケシ一可以用魔法型角色消耗光他们的MP再动手。

第四话 彷徨的拳 Stronger!

剧情提要

上街买东西的途中，勇人发现一大群人在围观什么东西。凑过去一看，竟然是奥普迪斯那帮家伙在欺负一个少年——不对，那少年反倒抓着对方，强迫他向一个老人道歉。眼看奥普迪斯的流氓们准备动手，勇人立刻站出来想要保护少年。没想到少年功夫了得，三拳两脚就把流氓们打跑了。经过询问勇人得知少年名叫金加（ジンガ），刚来到这个城市想找个住的地方。原来是外地人，难怪会惹上地头蛇，勇人觉得不能放着他不管，便带着他回到了孤儿院。结果刚一到家，金加就把莉普蕾做的料理吃了个干净，料理费自然是勇人出了……吃饱喝足后，金加向大家做了

话梅杂志&3DM-SMV

自我介绍，之后请求在孤儿院住下来，住宿和伙食费则由他打工支付。虽然加塞尔很不情愿，但是金加用他擅长的医疗术治好了莉普蕾的肩痛，立刻获得了大家的支持。

不过，金加很快就闹出名堂了：满脑子只有修行的他竟然扛着块“打赢我就有钱赚”的木板就跑到繁华的街道上去了。勇人和加塞尔找到他以后正想把他带回来，结果碰到了最不想碰到的人——巴诺萨。话不投机半句多，加塞尔立刻和他们动起手来，再加上金加以为这是在修行，也加入到混战中去，局势一发不可收拾。将奥普迪斯的人再次打跑后，金加还在追着对方索要挑战费……

回家的路上，金加表示勇人拥有不可思议的神奇力量。一心想通过修行而变强的他希望与勇人战斗，但是勇人拒绝了他的请求，因为在勇人看来，自己追求力量并不是为了战斗。回到家后，金加从雷德那里得知了勇人的身世，在明白了勇人追求力量是为了回到原来世界的同时，他也理解了师父曾说过“力量与强悍是不同的”这句话，于是他决定与勇人一起行动，在帮助他寻找回到原来世界方法的同时自己也能够继续修行。

★流程要点

1. 在玄关与アルバ对话选第一项，获得装饰品チョウの羽。
2. 最强武器获得流程①：去南スラム选择第一项。

战斗

VSバノッサ率いるオプデュス

本战没有什么难度，地形也很开阔。只要把BOSS身边的弓箭手引下来消灭掉，战斗就可以顺利结束了。

第五话 追忆的荒野 Missing Link

剧情提要

为了获得更多关于召唤仪式的情报，勇人和克拉蕾特两人再次来到了那片荒野。在调查了那个大坑后，两人并没发现什么信息，不过让勇人在意的是，克拉蕾特似乎向自己隐瞒了什么。在他的追问下，克拉蕾特终于说出了她本来的目的：作为那些召唤师中惟一的幸存者，她察觉到了勇人体内的巨大力量。于是她决定对他进行观察，如果勇人被判定为有危险的人物，她会亲自动手对他进行处决。但是通过这段时间在孤儿院的共同生活，她发现有危险的只是勇人的力量，而不是他本人。现在她的目的也已经改变，那就是一定要弥补

自己的过失，将勇人送回原来的世界。

此时出现在两人面前的还是奥普迪斯那几个熟悉的面孔，他们就是看准了两人单独出来的时机准备教训勇人一顿的。但是，之前只有过一面之缘的一位剑士因为看不惯这些人的流氓做法而加入到勇人的队伍里，轻松地把流氓们全部打倒。但是，与充满感激的勇人不同，克拉蕾特对剑士却充满了戒心。她指出剑士从刚才见过一面开始就一直跟着他们俩，并责问他的身分，不过剑士反问她是不是隐瞒了什么事情。看她不想回答，剑士笑着离开了。

在勇人疑惑不解之际，克拉蕾特满脸忧郁地告诉他，如果自己再跟着大家，就会给大家带来麻烦。但是勇人还是选择了信任她，并坚持与她的约定，要一起寻找回到原来世界的方法，至于克拉蕾特所说的麻烦事，勇人相信大家都会和自己一样，与她共同面对。“就像你想帮助我一样，我也想帮助你。”在听到勇人说出这样的话后，克拉蕾特终于露出了放心的笑容。

话梅杂志&3DM-SMV

★流程要点

1. 在子供部屋可获得装饰品かきかたの本。
2. 隐藏同伴スウォン获得流程②：前往ガレブの森进入副任务“复仇の森”。完成该副任务后スウォン加入。该副任务有两场战斗，但是没有BC要求，难度很低。

战斗

VSオプデエスメンバー

非常简单的一场战斗，原因就在于谜之剑士的加入。他的能力非常强，基本两下可以干掉一个敌人。主人公和搭档看情况给他回复一下即可。

第六话 安静的凶鬼 Silent Destroyer

剧情提要

成天思考着能否回到原来的世界，以及大家与奥普迪斯的关系因为自己的缘故而不断恶化，勇人不知不觉地走到了城市北边的贫民街。等他发觉气氛不对正准备撤离时，巴诺萨却出现在了他面前。面对对方的无礼挑衅，勇人并不想引起冲突，还好此时巴诺萨的弟弟卡农(カノン)及时出现，为他解了围。卡农也是不喜欢争斗的人，勇人希望他能劝劝巴诺萨，以后就不要与孤儿院的人们作对了。但实际上卡农已经劝过很多次了，巴诺萨就是不听。相反，他的目标已经转移到了勇人的召唤术上，试图把那种力量夺到手。

得知巴诺萨目的的勇人立刻回去与同伴们商量，但是大家都认为巴诺萨是无法把这力量抢走的。回到自己的房间后，勇人还在思考着巴诺萨究竟为什么想要召唤术，给了他答案的是克拉蕾特。在这个世界，有召唤术就能获得权势，就像金色派阀的那个伊姆兰那样。总之，要是让巴诺萨那样的家伙学会了召唤术，他一定不会做什么好事。

为了搞清楚巴诺萨到底为什么想要召唤术，勇人再次找到了卡农，得到的回答却是“他一定是想获得自由吧”。本来想问清楚一点，但巴诺萨突然出现，并对卡农大发雷霆。在他的命令下，卡农不得已只好向勇人发起了攻击，不过好在同伴们及时赶到，大伙合力打败了巴诺萨兄弟。出乎大家意料的是，卡农竟然产生了类似暴走的变化，疯狂地再次攻击过来。制服他之后，巴诺萨告诉众人，卡农是召唤兽与人的混血儿，他被父母抛弃后居无定所，后来被巴诺萨收养。巴诺萨坚持认为只有获得了召唤术，自己才可以找到安身之地。在留下“死也要拿到召唤术”的狂言后，他带着卡农离开了。

卡农身世的悲剧，是召唤师造成的吗？使用着召唤术的勇人，心里不禁产生了疑惑。

战斗

VSバノッサ率いるオプデュス

本战是前期最困难的一场战斗了，难点主要在于地形恶劣，而且敌人会很快冲上来。这里介绍一种比较特殊的打法：一开战除了主人公(搭档也可以)以外的人都往右上角移动，而主人公往那条狭窄的通道移动，并使用38号召唤兽的最强技能モットマトワリン(凭依效果：移动步数1)让左下方冲上来的3个敌人丧失行动能力，这样就可以安全地对付右上角那几个敌人了。为此，我们要先通过自由战斗把38号召唤出来，并通过召唤交流把它的好感度提高，然后设定喜欢的人，就可以使用最后一个技能了。

话梅杂志&3DM-SMV

第七话 战争的编织者 Team Acute

剧情提要

这天一早金加就来找勇人，他听说广场集结了很多士兵所以想去看热闹。勇人不禁担心他是想找骑士“修行”，但是金加保证说绝对不会打架，于是两人便来到了广场。在那里他们看到的是因为没有纳税而被逮捕的人，而从围观者的口中得知这些人将会被罚去干非常重的活。做出这样决定的，正是地方领主身边的召唤师们。这时一个盗贼头子模样的人站出来指责骑士们，说他们也不过是盗窃了老百姓税金的高级盗贼而已。眼看骑士们就要对这个叫罗卡斯(ローカス)的人动手，勇人和金加准备上前帮忙，但前几天在荒野帮过自己的那个神秘剑士突然出现并号召被逮捕的人们起来反抗。这时有人认出他是组织“尖锐”(アキュート)的领导者拉姆达(ラムダ)，这个组织正是一直反抗领主的召唤师的激进组织。眼看着骑士们和反抗者就要冲突，勇人和金加为了避免惹上麻烦而赶紧回到了孤儿院。

把街上发生的事情告诉大家后，勇人也从其他人口中得知了那个叫罗卡斯的人的情况：他是一个专门劫富济贫的义贼。而在说出拉姆达的名字时，雷德大吃一惊，原来拉姆达就是他还在骑士团时的前辈。他剑术高超，为人和善，一度是雷德的偶像。但是正因为他的才华太出众而遭到了召唤师们的嫉妒，在一次任务失败后被他们陷害而失去了骑士资格。许多骑士看到上层如此黑暗，都纷纷辞职离去，雷德正是其中之一。

因为担心前辈而赶到工厂区的雷德发现军队和召唤师们已经把反抗者们包围了，而拉姆达却说这样的失败是预料之内的事。在他们“尖锐”看来，导致领主昏庸无能的不是那些胡作非为的召唤师，而是对此等胡作非为无动于衷的百姓们。只有引诱他们反抗，然后失败，再反抗，再失败，如此反复才能真正激起百姓们的反抗意识，才会团结起来进行斗争。至于反抗失败的人们，是生是死就看他们自己的实力和运气了。雷德对此无法理解，在他看来骑士就应该是守护弱者的盾，但是拉姆达反问他既然要成为盾为什么要舍弃骑士之名，他却回答不上来。此时军队在召唤师的带领下攻了进来，拉姆达等人便先撤退了。勇人和大家则决定留下来，保护那些注定要失败的反抗者们。

虽然打败了召唤师，但是在马上就要到来的骑士团面前，众人还是无法继续保护反抗者们。雷德决定将反抗者们交出去，他认为如果是骑士团长伊利亚斯的话，这些反抗者是不会受到伤害的。除了罗卡斯决定跟随众人以外，其他反抗者都被带走。勇人始终认为是自己的无力导致反抗者们没能成功逃脱，闷闷不乐地度过了漫长的夜晚。

★流程要点

1. 在レイドの部屋发生剧情，之后去南スラム选择第一项后再选择第二项。

战斗

VSキムラン率いる卫兵たち

相比上一战，本关就简单许多。开战时先向下移动，把来自身后的威胁清除，之后消灭冲上来的敌人并把旁边的弓箭手引出来消灭，桥上那两个重剑士则可以用スウォン在最大射程处活活踏死。最后的BOSS是磨光他MP再上前还是直接冲上去一回合解决，就看玩家的个人喜好了。

话梅杂志&3DM.SMV

第八话 异界的迷路少女 Funny Girl

剧情提要

为了让勇人恢复心情，莉普蕾提议由他带着孩子们去看杂技表演。没想到在表演中竟然会有召唤兽的少女存在，而且她还冒失地一头撞上了勇人……在后台向勇人道歉后，勇人问起了她的身世。原来这个叫莫娜蒂(モナティ)的召唤兽少女是和她的小宠物加乌姆(ガウム)一起被召唤来的，不过之后不久召唤师就因故去世了。无家可归的莫娜蒂被杂技团长收养，把杂技团当成家的莫娜蒂心存感激，一直希望能通过表演来报答团长。

回到家后，不管怎么想都觉得莫娜蒂是被团长利用了的勇人决定告诉她真相。当他再次来到杂技团后台时，却发现团长已经把莫娜蒂卖掉了，而买主是召唤师三兄弟之一的卡姆兰(カムラン)。勇人被他那完全不把召唤兽当回事的态度激怒了，上前狠狠地教训了他一顿。在把莫娜蒂救出来后，她就大哭起来，说团长不要自己了，自己又没有地方可去了。勇人安慰她说，她已经很努力了，责任并不在她，并且提议她来和大家一起生活。莫娜蒂感动不已，答应勇人去孤儿院。而且，她对勇人的称呼也改成了“主人”……

★流程要点

1. 隐藏同伴エルカ获得流程①：前往商店街选择第一项。
2. 最强武器获得流程②：前往工场区。

战斗

VSカムラン＆召唤兽

敌人的召唤师很强，会使用附带石化效果的A级召唤术，要快速解决。天使则会放魅了，中了的话非常麻烦，不过在接近战中它们只会普通攻击。在解决掉杂兵后，用弓箭手在最大射程处攻击BOSS，对方是不会行动的，这样可以轻松结束战斗。

第九话 死亡的长眠 Sleep of Death

剧情提要

这天早上，勇人还在跟莫娜蒂就称呼问题纠缠不清的时候，孤儿院的孩子们突然纷纷病倒了，症状是一直发着高烧，昏迷不醒。眼看莉普蕾急得要哭出来了，雷德一脸凝重地告诉了大家他的推测：这是一种被称为“死亡的长眠”的恶性传染病。罗卡斯则证实最近城里已经有很多人因为这种病而死亡了，更恶劣的是，召唤师三兄弟还把城里所有的医生都买到了领主馆里。但是众人不能放弃拯救这些孩子的希望，便分头行动去寻找治疗的方法。

赶到商店的勇人和加塞尔却得知召唤师们把药全给买走了，加塞尔一怒之下打算进城堡内偷药，结果跑得太激动撞到了一个同样很激动的少女。在向她道歉并解释说自己是在赶时间后，勇人似乎听到她说有关草药的事，鲁莽的加塞尔立即以为她是医生，不过在解释清楚后才知道这这个叫茜的少女是一家新开药店的店员而已。跟着少女来到那家风格奇特的药店“铜锅”后，两人见到了她的师父紫苑(シオン)。听勇人述说了请他

话梅杂志&3DM-SMV

治病的请求后，紫苑表示现在没有药，但是只要把草药拿来他就可以制作。看到勇人他们无论如何都想要得到这种药，紫苑便派茜和他们一起去采草药。

可是当众人一起赶到目的地时，却发现骑士团已经把那片草原封锁了，理由是领主下令这里的草药只能由他们来采取。骑士团团长伊利亚斯原本是雷德的后辈，看到他无论如何都想要草药，便说只有打倒了骑士团才能继续前进。身为骑士是绝对不能违抗上级命令的，这已经是伊利亚斯所能做出的最大让步了。打败他们后，伊利亚斯反倒是一脸轻松地命令手下全部撤退，勇人不禁怀疑他是故意输给雷德的。

在拿回了草药后，孩子们的病也因为紫苑先生的特效药而有所好转。同样是从其他世界被召唤而来的茜说出了自己是女忍者的秘密，并请求勇人允许她以后经常来这里玩。因为她身分特殊的缘故，她在原来的世界里并没有多少朋友。不过在这里，大家不会因她的身分而特殊对待，所以面对这样的请求，勇人哪里会拒绝呢？

★流程要点

1. 隐藏同伴エルカ获得流程②：先在广间与モナティ对话，再去繁荣街与她对话。
2. スウォン加入的情况下，前往ガレブの森，选择第一项获得装饰品ガレブのお守り。

战斗

VSイリアス率いる骑士团

开战后敌人会冲上来，可以先收缩防线迎击他们，大概4回合左右可以把靠近的4个骑士和1个召唤师解决。稍微回复一下后去引诱弓箭手，之后立刻用凭依召唤把他们的移动力变成1，即可轻松围杀之，这是对付弓箭手非常有效的方法，以后也可以多加利用。

第十话 迷走列车 Out of Line

剧情提要

某天加塞尔得意地告诉勇人，关于他们的英勇事迹已经在城内传开了，不管是前些天的暴动事件还是最近的草药事件，大家都把他们当成英雄来看待。克拉蕾特倒是很冷静地指出太出名了也不好，很可能会有别的人像巴诺萨那样对勇人的召唤术有所企图。正说着，突然有几位不速之客前来拜访勇人，他们正是“尖锐”的成员。据其中一个叫塞西尔(セシル)的女性介绍，他们需要勇人的力量来达成目的。在勇人的追问下，她说出了具体的情况：为了推翻百姓潜意识中“召唤师是无法战胜的，是不可违逆的”这种观点，“尖锐”准备暗杀召唤师三兄弟中的老大伊姆兰。为此他们拟订了计划，现在只要获得勇人的协助就可以付诸行动了。

然而雷德却站出来指责他们是在随意利用他人，在他看来，不管是暴动还是暗杀都只会让民众陷入混乱。罗卡斯也对“尖锐”把自己当成用完即弃的道具而耿耿于怀。此时拉姆达亲自前来，强势地把雷德的话制止了，他坚持说舍弃了骑士名号的雷德到现在为止都还是一直在逃避，没有资格说这些话。随后，他们给勇人留下了考虑的时间，便离开了。

话梅杂志&3DM SMV

由于很在意拉姆达说的话，勇人向雷德问起了他还在骑士团的情况，以及拉姆达说他逃避的原因。雷德告诉他，正是为了掩盖自己的过失，拉姆达才会被驱逐出骑士团的，而且那一次失误还让拉姆达丢失了一只眼睛。在离开之前拉姆达与雷德约定，他一定要留在骑士团并把领主引导向正确的道路，但是雷德却因为召唤师作祟而不想继续留在骑士团，因此破坏了与前辈的约定，逃避了自己的诺言。但是勇人并不认为雷德是个胆小鬼，因为他敢于把过去的过错说出来，这已经需要极大的勇气。重新振作起来的雷德下定决心从此不再逃避，为了更正"尖锐"过激的做法，他决定与大家一起去阻止自己的前辈。

伊姆兰此时正乘坐列车前往矿山，途中中了"尖锐"的埋伏。此时雷德等人及时赶到，并打败了"尖锐"的埋伏部队。不过拉姆达始终都不认同雷德所说的理想，坚持认为理想和现实是有差距的，他留下了日后再对决的话，就带着部队撤退了。在勇人看来，他是无论如何也不能接受拉姆达的做法的。

★流程要点

1. 最强武器获得流程③：前往市民公园选择第一项。

战斗

VSラムダ率いるアキュート

一开始地形非常不利，我方只能从两人宽的小路移动，而且有3个敌人会同时冲过来。推荐打法是先让主人公和搭档移动出来，敌人第一回合结束时是攻击不到我方的，而且敌人刚好会站成一堆，第二回合每人用一个范围召唤术就可以解决掉他们3个人。之后我方大部队可以移动出来，后半部分按照常规打法即可获得胜利。

第十一话 炎情之剑 Duel on Fire

剧情提要

过了几天，从街上购物回来的路上勇人碰到了"尖锐"成员之一的斯塔乌特（スタウト），他给雷德传了个话，说拉姆达想跟他单独谈谈。雷德欣然应允，虽然勇人担心会有危险而跟着去了，不过整个面谈过程都没什么意外发生。在返回的路上，雷德告诉勇人，他们商量的是关于勇人的力量和日后的对策。经过商讨，拉姆达答应不再与众人作对了。

但是很快众人就发现雷德不见了，经过一番寻找，勇人终于从趾高气扬的巴诺萨口中得知雷德和"尖锐"一起去了死之沼地。赶到那里的众人却看到雷德与拉姆达决斗的身影，原来两人之前的面谈就是决定了这个。虽然"尖锐"的成员们坚持认为这场决斗是他们两个人的事，旁人不该插手，但勇人绝对无法认同这场决斗。在他看来，双方都是为了解救城市里贫苦的人民，那么这样的决斗根本没必要。在他的拼命劝说下，拉姆达也终于发觉自己的做法太过激进了，承认了勇人和雷德是正确的，拉姆达把决定权交给了他们两人。

就在此时，一直躲在旁边等待机会的巴诺萨突然出现，他狂妄地宣布这座城市只能由他来统治，随后竟然使用了召唤术放出大火将众人与"尖锐"包围起来。大家合力突围并把奥普迪斯打退，为了表示对众人的感谢并寻找更好的解救百姓的方法，拉姆达等人加入了勇人他们的队伍。但是，现在萦绕在勇人心头的问题是，为什么巴诺萨突然会使用召唤术了？到底是谁教他的呢？

★流程要点

1. 从本话开始，连续3话都会出现アカネ分身的小游戏，不能反复挑战。推荐玩之前先存档。

话梅杂志&3DM-SMV

战斗

VSキュートメンバー

又是一开始就进入交战距离的一战，而且敌人的行进路线很不配合，小范围召唤术无法同时击中开始过来的2人，所以先用单体召唤术消灭一个，然后靠ZOC保护召唤师不被第二个横斩的剑士攻击到。接下来算好距离一回合同时对小河对岸的2个弓箭手使用范围召唤术又可以无伤消灭2人，这样开局就不会损失太多HP和MP了(只被斜砍到1刀)。敌人里全部是物理型角色，所以请注意召唤术的MP效率问题，还有战后记得马上升级，接下来马上又是一场战斗。

VSバノッサ率いるオプデュス

地形非常恶劣，而且对面有个弓箭手非常可恶，推荐把他引到河边后用召唤术解决。之后地形的优势会立刻转向我方。用弓箭和投具可以安全而快速地解决掉大半敌人，顶着最后一个弓箭手的攻击冲过狭窄地段后将他解决，最后就是围攻BOSS了。

第十二话 苍之派阀 The Visitor

剧情提要

陪着孩子们和莫娜蒂出来散步的勇人在北贫民街碰到了“侦察”中的加塞尔，据他所说巴诺萨突然会使用那么强大的力量一定有什么原因。他侦察到现在，确实已经发现了一个可疑人物，那人从着装来看应该和克拉蕾特一样是召唤师。把莫娜蒂打发回家后，勇人和加塞尔悄悄跟踪那个召唤师来到了城外，不过没想到的是，跟踪对方的不只有勇人他们，一群神秘的黑衣人突然向召唤师发动了袭击。与召唤师距离太近的勇人和加塞尔也被卷入了战斗，不过黑衣人们很快就被召唤师那强大的召唤术打败了。

战斗后，这位名叫吉布森(ギブソン)的召唤师对勇人的召唤术产生了浓厚的兴趣，据他的自我介绍，他是来自苍之派阀的召唤师。与之前打过照面的金之派阀不同，苍之派阀的召唤师们都不会为了私利私欲而行动。他这次前来塞吉安特的目的是为了寻找一块被称作“宝玉”的丢失召唤石，而且他认为偷走宝玉的正是刚才袭击他的那些黑衣人。回到城中与他的同伴米莫扎(ミモザ)会合后，在勇人和加塞尔的帮助下，吉布森开始四处搜索宝玉的下落。

来到黑衣人的秘密据点，众人却看到巴诺萨从这里经过。加塞尔认为巴诺萨的召唤术就是偷偷跟那些黑衣人学的，立刻跑回去叫同伴支援。勇人向吉布森提起了巴诺萨突然学会召唤术的事，吉布森觉得非常诧异，因为包括他和米莫扎在内的大部分人学会召唤术通常都要花很长时间，勇人这种特例是非常少的。于是他们推测，宝玉正是落在了巴诺萨手中。在废旧工厂追上巴诺萨后，众人看到了他手中拿着的巨大召唤石，那正是吉布森所说的“魅魔的宝玉”。他用宝玉召唤出了实体化的恶魔，虽然众人合力打败了敌人，却还是让巴诺萨逃跑了。

感觉到光靠自己已经无法夺回宝玉，吉布森向众人请求援助。勇人不禁再次担心起来，如果真的让巴诺萨完全掌握了这块能召唤恶魔的宝玉，后果会是如何……

★流程要点

1. 隐藏同伴エルカ获得流程③：前往上流阶级区选择第一项进入副任务“瞳に映る色”，完成该副任务后エルカ加入。副任务的战斗中可以多利用エルカ的特殊技能，将敌人麻痹后可以大大降低难度。如果有危险就尽管使用道具吧，反正平时的战斗为了BC是不会使用的。

话梅杂志&3DM.SMV

战斗

VSバノッサ&黑装束の男たち

这一战我方被分散开来，不过却是相当简单的一关，原因就在于敌人对异常状态没有任何的抵抗力。石化、麻痹、催眠这些异常状态攻击可以方便快捷地让敌人丧失战斗力。而且包括BOSS在内的敌人都是物理型角色，几发召唤术下来就可以轻松解决。

VS黑装束の男たち

敌人攻击力很恐怖，而我方又只有3个人，所以推荐装备两个实体化召唤兽。推荐打法是给我方加上39号召唤兽的凭依(移动步数+1)冲到右边的栅栏里，这样就可以一个一个打了，同时ギブソン的强力回复魔法在这里要善于利用。最后敌人里的召唤师推荐用保守的办法，即派魔防高的角色上去磨光他的MP再围攻。

第十三话 魅魔的宝玉 Orb of Evil

剧情提要

吉布森等人向大家详细地介绍了魅魔的宝玉，那是一块由远古战争时期残留下来的召唤石。本来它的作用是能够发挥出将来自异世界的召唤兽送回去的“送还术”，但是如果把这种用法反过来，那就是召唤异世界的恶魔来此的“召唤术”了。而且宝玉的力量会随着使用者的意志变化，如果是巴诺萨那样野心很强的人发挥出宝玉的力量，后果不堪设想。所以现在当务之急，是找到巴诺萨并把宝玉夺回。

吉布森把勇人带到旁边没人的地方，表示自己对克拉蕾特的身分有所怀疑。毕竟她既不属于追求知识的苍之派阀，又不属于追求荣华的金之派阀，再加上她还隐瞒了那么多事没和大家说。勇人正想为克拉蕾特辩解，金加突然跑来通知大家，说北贫民街被怪物袭击了。赶到那里的众人只看到一片被破坏的痕迹，而带领着怪物们的不是巴诺萨，竟是卡农！只知道听从巴诺萨命令的他依然相信那个所谓的哥哥会帮他找到幸福的住所，在打败他后，勇人告诉他大家并不想伤害巴诺萨，只是想把他从邪道上拉回来而已。卡农犹豫之后告诉了众人巴诺萨去了领主城堡，他想用宝玉的力量支配整个城市。

众人赶到城门前时，正好看到召唤师三兄弟被巴诺萨打败，而伊利亚斯正在和他对峙着。拜托三兄弟把领主带到安全的地方之后，众人站到了伊利亚斯身边与他一同对抗巴诺萨和他的恶魔们，不过在把他的爪牙消灭干净后，他竟然再次召唤出了大量恶魔。这样打下去不是办法，众人决定暂时撤退，但巴诺萨不打算给大家这个机会，就在他发动攻击的瞬间，一股强光闪过，所有人都失去了知觉……

★流程要点

1. 隐藏副任务“リブレの长い一日”：在与リブレ进行过3次以上夜会话的情况下，在广间与她对话选择第二项进入副任务。本任务非常简单，而且可以获得一个特殊装饰品，推荐大家提前做好夜会话准备。

战斗

VSカノン&黑装束の男たち

从现在开始战斗会变得简单起来，主要原因是我方召唤师部队开始完善起来了。鉴于敌人没有被动技能，我们可以利用异常状态攻击封锁敌人行动。再给物理部队凭依MDF上升，就可以轻松地击败敌人了。

VSバノッサ&魔物たち

本战的基本思路和之前一样，多利用异常和范围召唤术来削减敌人战斗力。バノッサ的攻击方式转变为召唤术为主，但是反击还是很犀利，不过只要石化了他，就完全没有威胁了。

话梅杂志&3DM-SMV

第十四话 艾尔格的呼声 True Crisis

剧情提要

恢复知觉的勇人发现自己身处一个奇特的空间，接着便听到一个声音在呼唤他的名字，并称他为“誓约者”。在与同伴们会合之后，大家甚至不清楚自己是否已经死了，就在此时，那个神秘的声音再次出现，并自称为“艾尔格（エルゴ）”。这个名字对于克拉蕾特和吉布森这些召唤师来说再熟悉不过了，所谓的艾尔格正是这个世界的精神，不仅如此，居住着召唤兽们的其他几个世界的艾尔格也纷纷出现在众人面前。

原来，艾尔格们自从远古与异界的大战之后就把里恩巴姆这个世界用结界封印起来，并沉睡在这里保护结界。为了将留在这个世界的召唤兽们送回原来的世界，他们使用了送还术，但是现在随着召唤术的出现，结界不断遭到破坏。如果继续这样下去，异界的生物会再次侵略里恩巴姆，大战将再次发生。为了避免这种情况，艾尔格必须找到新的誓约者并与之誓约，重新建立结界，而拥有誓约资格的，则正是隐藏着强大力量的勇人。因为他来到这个世界，艾尔格从沉睡中觉醒了，并在危急时刻救下了大家并把他们传送到了现在这个空间。不过要与艾尔格誓约必须通过守护者的考验，除了一位突然失踪的艾尔格外，其他三位异界的守护者都在里恩巴姆，而里恩巴姆的镜之艾尔格的考验就在勇人的面前——为了从这个空间离开，众人要面对的正是自己的分身……

战斗

VS己の分身たち

敌人的主人公和搭档会随着玩家的选择而不同，但是其他人是固定的，且除了レイド和エドス以外都会用召唤术。主人公会使用A级的大范围召唤术，迎战时一定要凭依MDF上升再冲上去。最后要注意的是敌人的召唤术有些是附加异常状态的攻击，小心不要被击中，进攻的时候先让他们陷入异常状态是不错的方法。另外，本战结束后请把主力的等级升到24级以上，因为下一话刚开始是没有自由战斗可以调整等级的。

第十五话 艾尔格的试练 The Guardians

剧情提要

战胜了分身后，众人通过了里恩巴姆的艾尔格的考验，勇人也获得了一位艾尔格的力量。在下一瞬间，众人已经回到了熟悉的南贫民街，接下来在前方等待着他们的，是另外三位异界艾尔格的守护者的考验。由于巴诺萨没有什么特别的行动，城内也一如平时般平静，众人决定把心思

★流程要点

1. 隐藏同伴シオン获得相关：在玄关与アカネ对话选第一项可以进入副任务“越えるべき壁”，アカネ将挑战师父シオン。如果胜利则得到能够制作最强投具的装饰品忍秘传・阳；如果失败则シオン会加入。
2. 最强武器获得流程④：前往城门前选择第一项，获得最强武器サモナイトソード。根据主人公性别不同，该武器的类型也会不同。
3. 本话刚开始是没有自由战斗的，而3场剧情战斗的发生顺序可以改变。打完一场剧情战斗后，该地点就可以进行自由战斗。

话梅杂志&3DM-SMV

全部放在寻找守护者上。

在剑龙之峰、鬼舞之谷和机械废墟，众人连续通过了来自兽、鬼和机界的三位守护者的考验。守护者们为了保护这个世界、保护将要拯救世界的誓约者，也都纷纷加入到了勇人的队伍中来。

战斗

VS守护者剑龙

难度较低的战斗，主要是敌人能力不像前两场那么夸张。注意败者の剑是分为白色和灰色两种的，在能力上差别很大。最后的剑龙从数值上来看确实非常强，但是不会移动，弓箭手可以直接在图示位置把它射到死。

VS守护者カイナ

敌人攻击很强， 而且可以进行远程攻击，推进时一定要注意它们的攻击范围。由于它们不免疫异常状态攻击，可以考虑用异常状态封锁其行动，但是一定要保证召唤师的人身安全。

VS守护者エルジン&エスガルド

本关异常攻击战术不再奏效，而且敌人中有两个攻击很高的机炮兵，开战就能攻击到我方，一定要尽快用大范围大威力的召唤术把它们消灭。这战比的就是速度，先消灭对方就是胜利，所以尽量不要把行动力浪费在回复上。等度过了初期的危险期后，最下方的エスガルド就不再构成威胁了， 用远程攻击可以在它右方高台上直接把它磨到死。

第十六话 真正的敌人

Fanatic Rular

剧情提要

收集了4位艾尔格力量后，它们也正式承认了勇人誓约者的身分。现在迫在眉睫的问题是由于有一股强大的力量从内部破坏着结界，导致艾尔格们无法对结界进行修复。看来巴诺萨还在用宝玉召唤着恶魔，修复结界之前必须把宝玉夺回来。虽然对巴诺萨那种就算世界毁灭也要使用召唤术的做法感到疑惑，但光在这里讨论是得不到任何结果的，众人立刻动身前往领主的城堡。在突破了守城的恶魔后，他们果然在城里看到了巴诺萨的身影。

让大家意外的是，巴诺萨早就知道过度使用宝玉会给世界带来灭亡，但是就算这样他也要继续使用，因为他认为这个世界已经没存在的必要了。他试图在这个世界灭亡后，作为最强的王降临到另一个世界去。从他口中众人得知，他的父亲其实是个召唤师，但他却完全不会召唤术，因此他才会对世界如此不满，也才会对能使用召唤术的勇人抱有如此强的敌意。

使用了艾尔格的力量打败他后，真正的幕后黑手出现在了大家面前。这个叫做奥尔多雷克(オルドレイク)的人正是教会巴诺萨如何使用宝玉的人，他的目的是使用恶魔之力让这个世界破灭，再创造一个新的世界。而他的真实身分，竟然是克拉蕾特的父亲！他冷笑着指出勇人并不是什么誓约者，而只不过是他们在召唤异界魔王的仪式失败时，无意中获得了一部分魔王之力而已。而这部分魔王之力，才是克拉蕾特接近勇人的真正原因。也就是说，奥尔多雷克等人利用艾尔格召唤而来的魔王，正是勇人自己！看着茫然无措的众人，奥尔多雷克大笑着离开了，而克拉蕾特面对勇人的质问，只能选择用沉默来回答……

战斗

VS魔物たち

这场战斗中的两个召唤师比较棘手，不提升MDF的话物理部队吃下一发召唤术要损失70左右HP，而且这些召唤术还附带异常效果。推荐先慢慢推进，把敌物理部队消灭，然后用我方召唤部队凭依MDF提升后上去磨光敌召唤师的MP再消灭之。

VSバノッサ&魔物たち

本战利用好异常状态攻击就比较简单了，但是要小心敌召唤师也是有异常状态攻击的，且威力巨大。对付BOSS依然是把他石化掉最为方便。

话梅杂志&3DM-SMV

第十七话 应该守护的东西 Proudly Traitor

剧情提要

回到家中，克拉蕾特向勇人承认了一切，她父亲所说的全部都是事实。她本来是要作为魔王降临的祭品而死去的，但是在召唤仪式的最后关头却动摇了，因此仪式才会失败，而且就连魔王所在世界的那位艾尔格也一起消失了。但是，勇人所拥有的究竟是否魔王的力量，她也不能肯定。事到如今无论怎么道歉都没用了，克拉蕾特的心情极为复杂，勇人不知道该对她说些什么，此时吉布森却带来了意想不到的人。

原来，他向他所属的苍之派阀汇报了这件事，他的师父、苍之派阀的领导者格拉姆斯(グラムス)立刻带队赶到了孤儿院。在他看来，勇人和克拉蕾特一个是拥有魔王之力的人，一个是想毁灭世界的危险分子的女儿，这两个人都要关押起来。虽然众人极力为他们做辩解，但是格拉姆斯坚持认为今后发生的事无法保证。在担保不会伤害两人后，格拉姆斯留下了明天早上来带他们走的话便离开了。而为了证明自己是清白的，勇人拒绝了连夜出逃的建议。

在被苍之派阀带回总部的路上，克拉蕾特不停地向勇人道歉，在她看来，自己给勇人带来了太多的不幸。但是勇人安慰她说，他们在不幸这方面都是一样的。他是被召唤到异世界，还获得了魔王的力量；克拉蕾特则是出生在奥尔多雷克家，注定了 悲剧的命运。听了勇人的话后，克拉蕾特终于忍不住透露了心声：她想保护这里，保护这些善良的人们所生活的世界。

就在此时，同伴们却突然挡在了苍之派阀的前面，因为他们无论怎么想，都无法放下重要的同伴不管。就算是和强大的召唤师部队为敌，他们也要为了救回同伴而努力，而吉布森也为之感动，加入了帮助两人逃脱的行列。在打败了格拉姆斯和他的手下后， 勇人坚决地告诉他，不管自己体内的力量是属于艾尔格还是魔王，自己就是自己，这份力量只会用于保护同伴、拯救世界。格拉姆斯被他的言辞打动，决定把未来交给这群年轻人。

回到孤儿院的当晚，勇人和克拉蕾特来到了屋顶上，勇人并不打算追究她欺骗了大家，反倒为她一直用召唤术 帮大家的忙而道谢。两人约定，一定会保护这个世界，并让勇人回到原来的世界去。

战斗

VS苍の派阀

地形对我方非常不利，首先应该消灭下方的敌人，然后再从右边爬上山崖并立刻用异常状态封锁住那里的敌人，这样就可以安全地把大部队转移上山。之后只要按照正常的打法来就行了，继续用异常状态攻击可以轻松解决战斗。另外，这是有BC限制的最后一场战斗了，大家可以在本战结束后尽情升级。

第十八话 巴诺萨的妄执 Desperate Cry

剧情提要

骑士团和苍之派阀已经把城市保护起来了，现在大家要做的只有一件事，就是直接进攻奥尔多雷克的召唤仪式现场。进攻的途中虽然碰到了无数阻挠，但出乎意料的是，在召唤师三兄弟的援助下，众人还是摆脱了层出不穷的恶魔，直接来到了巴诺萨面前。虽然勇人一再强调自己是为了帮助他而到这里来的，但他坚持认为勇人只不过是怀着优越感在 同情他而已。克拉蕾特告诉他，一旦召唤仪式成功，他的肉体就会被魔王占据。但是在巴诺萨看来，只要能毁掉这个世界，

话梅杂志&3DM-SMV

无论他自己变成怎么样也不要紧。面对已经疯狂的他，众人只能选择用武力让他冷静下来。

打倒巴诺萨后，勇人希望他能够自己把宝玉交出来，如果是用武力抢夺，那么实际上众人并没有把巴诺萨从邪道中拯救出来。面对来自众人和卡农的劝说，巴诺萨终于露出了犹豫的神情。但是奥尔多雷克突然出现，指出巴诺萨对城里做了那么多破坏，已经不可能回到正道上了。卡农冲上前为巴诺萨辩解，但奥尔多雷克竟然对他痛下杀手！失去了惟一亲人的巴诺萨顿时失去了理智，这股绝望和愤怒却正好被奥尔多雷克利用，开始了魔王召唤仪式。奥尔多雷克的所为彻底激怒了所有人，大家一起向他发动了攻击。

即使是拥有强大的召唤术和恶魔帮助，但奥尔多雷克还是败在了众人的手上。可是，仪式已经不能停止了，被当作祭品的巴诺萨也几乎失去了人的样子。奥尔多雷克得意地告诉克拉蕾特，他已经不把她当成女儿了，因为他已经找到了她的替代品——巴诺萨才是他的儿子！听到这话巴诺萨竟恢复了些许神智，因为他一直痛恨着抛弃了母亲的父亲，所以他毫不留情地杀死了奥尔多雷克。

★流程要点

1. 本话的战斗一旦进入就无法返回，进入之前请做好充分的准备。
2. 如果这话前同伴死亡总次数在100次以上，并且所有同伴好感度都很低，那么在这里就会进入魔王结局的最终话，主人公会变成魔王，之后是BAD ENDING。在魔王篇的最终话中，最终BOSS的能力并没有正常结局的强，玩家可以参考正常结局的打法来对付它。

战斗

VS黑装束の召唤师たち

虽然敌人能力很强，但是本战并没有太困难的地方。在防御方面，鉴于敌人大范围召唤术伤害可观，一定要召唤反魔の水晶或者靠凭依来使MDF上升；攻击方面则可以多利用异常状态效果，慢慢推进即可。

VSバノッサ&恶魔たち

很简单的战斗，恶魔兵的攻击以物理为主，只要注意别被围攻以及它们的攻击范围是正前方两格就不会有太大的问题了。至于BOSS，依然可以用石化或麻痹来对付他。

VSオルドレイク&恶魔たち

敌人的位置很分散，这对我方来说再好不过了。集体往一个方向移动，便可安全地利用异常状态攻击来消灭敌人。BOSS如果站在高台上不下来的话就用远程攻击配合反魔の水晶来应付，如果下来了更好，用异常攻击完全解除他的武装吧。

最终话 誓约的战士 The Linker

剧情提要

暂时恢复了神智的巴诺萨心里很清楚自己即将被魔王吞噬，虽然众人极力想挽救他，但他仍然对着勇人说出了“请杀死我”的话。随即，他变成了一只巨大的怪物，站在众人面前的是魔王的真正姿态。眼看着大地上的一切就要被魔王破坏，勇人想起了他与克拉蕾特的约定，发挥出了体内那巨大的力量，打算与魔王决一死战。

发挥出艾尔格全部力量的勇人，最终成功地打倒了魔王。与此同时，一直在他体内的最后一位艾尔格也获得了解放，那就是勇人力量的来源。他不是魔王的一部分，而是艾尔格之王，拥有誓约资格的新誓约者。在这一刻，五位艾尔格在勇人的誓约力量下重新做成了结界，世界的危机终于过去了。此时，天上下起了光之雨，那是送还术的力量，从此以后这个世界将不再有召唤术，而异世界的人也将被送还。分别虽然是痛苦的，但是对勇人来说，回到原来的世界更加重要。不愿意与他分别的克拉蕾特在最后一刻大声喊出了与他新的约定：无论在哪里，总有一天两人是会再见面的！

回到现实，勇人发现自己就站在那条夕阳下的回家路上。在里恩巴姆的经历是梦吗？他自己

话梅杂志&3DM-SMV

也说不清楚。不过，可以肯定的是，这段记忆已经深深地刻在了他的心里。傍晚的风吹在脸上，自己为什么会哭？和往常一样，一成不变的生活又要开始了，为什么自己沉思的时间变多了？

好想再见到你……

某天在下课铃声响起的同时，那熟悉的召唤术的声音在教室中响起，一个人突然出现在了勇人面前——虽然狼狈不堪，但是却在幸福地笑着的少女。她对着勇人说：“再约定一次吧……不管发生什么，今后都要一直在一起。”

战斗

VS魔王

最后的战斗还是有一定难度的，主要是因为魔王等级太高。首先必须把恶魔们消灭干净，否则无论什么攻击都只能打掉魔王1的HP。这次魔王对全异常都免疫了，但是凭依仍然有效，推荐降低它的物理攻防。由于它魔法攻击很强且范围奇大，一定要召唤反魔の水晶并凭依MDF上升来抵抗。接下来的战斗只要注意及时回复就不会有危险了，祝大家顺利打倒最终BOSS。

二周目奖励

1. 获得队伍能力勇者の传记1卷和金储けの秘诀1，效果分别为取得经验值和金钱增加20%。以后每多一周目，这两个队伍能力名字中的数字就加1，效果也增加10%。
2. 继承召唤辞典全部内容。
3. 直接获得21点队伍点数。

玩后感

说实话，本作的表现超出了我的预期。相对于原版来说，BC等系统的引入使得战斗更加紧张刺激，胜利后的成就感也更上一个档次。可惜的是，到了后期难度不足，也让挑战的乐趣有所下降。本作中大部分敌人都对异常和凭依没有抵抗力，这种情况在3、4代里是绝不会出现的。可以看出，为了让游戏符合掌机平台的定位，厂商对难度做了不少调整。当然，对于包括我在内的大多数人来说，难度降低是一件好事吧！

另外还有一个遗憾的地方就是人设，饭冢武史的人设是从2代以后才开始成熟起来的，而在本作中他并没有为人物重新描绘一遍。至少就我看来，本作的人设比起系列后来的作品是差远了……还好，据说即将发售的2代复刻版会将人物重新绘制。说到这里，我不禁对2代复刻版越发期待了，因为本作在大方面表现都非常优秀，那么2代复刻版又会给我们带来什么样的惊喜呢？让我们拭目以待吧。

话梅杂志&3DM-SMV

探偵 神宮寺三郎 DS Detective Story

きえないこころ

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 胧月 **美编** 咕噜

“《神宫寺三郎》系列”再度登陆NDS依然显得诚意十足。作为一款风格极为正统的侦探类游戏，游戏在系统上依然简单分明。本作的原创剧本在长度和细腻程度上都超越前作，值得细细体味。另一方面，Talk Profile的加入也让推理过程更加有趣。

侦探神宫寺三郎DS 永不消失的心

探侦神宫寺三郎DS きえないこころ

NDS				
Arc System Works	AVG	2008年4月24日		日版
1人	512Mb	3800日元		无对应周边

新宿歌舞伎町，这条街道混杂了各种各样的思想，理想、希望、以及……欲望、嫉妒和复仇。

我在这里接手过很多委托，这些事件在划上终止符时既有大团圆结局，也有些结果很坏。但正是这条街道，这个错乱横行的世界的存在，我才要竭尽所能去调查委托人的问题，尽量让它完满地结束。或许这只是我的一厢情愿，可再黑的地方总有一天也会被光芒照亮——为了证明这一点，我直到如今依然执着与自己的想法，因为有暗必定会有光，黑夜总会迎来黎明。

这个时候，又有一个人敲响了我事务所的门，抱着一线的希望。

攻略流程

第1章

神宫寺线

神宫寺侦探事务所

出る→话す→松田武史→依赖内容→妹に关して→名字→亲が离婚したから→话す→松田武史→名字が违う事→妹の自杀について→学校でのいじめ→思い当たる事

Talk Profile

见る→选择松田胸前的口袋→推理→烟草→闻く→吸烟の事→吸烟仲间の事→Y键→选择烟草后“取り出す”→L键→劝める→见る→选择松田的脸部→闻く→微笑の事

依赖を引き受ける→话す→松田武史→沙织の实家の事→沙织の友人の事→见る→沙织の遗品→卒业アルバム→数枚の纸→手挂かりは？（卒业アルバム）→话す→洋子→闻き込む人物→德永宅へ行く→外に出る→移动→他の场所へ→选择“德永宅”

在书斋中沉思的我尚未入定，洋子推开门，告诉我有客来访，又是一位来寻求光明的委托人吧。这是一个35岁的男子，名叫松田武史，独身，无职。除了憔悴的表情外，那前屈的瘦弱身体也给人以相当的凄楚感。灰色的瞳仁没有丝毫生气，如同在黑暗中彷徨了许久。他所要寻找的光芒到底是什么呢？

松田武史告诉我，他曾有一个名叫德永沙织的妹妹。这个妹妹在她小学6年级，也就是20年前自杀了。这次来拜访我的事务所，就是请求我调查沙织的死因。

令我在意的是，这对亲兄妹的姓居然不一样，惟一的解释是松田的父母离了婚。接下来的询问证实了我的推测，松田的父母在松田武史中学时离婚，那时沙织才小学4年级。武史跟随父亲幸夫生活，而沙织则由母亲昭子抚养。昭子离婚不久后与德永靖结婚，于是沙织也改姓德永。

话梅杂志&3DM-SMV

松田告诉我，沙织自杀是在20年前的秋天。某日深夜，她悄悄潜入就读的新宿中央小学，从学校的楼顶跳下。遗体在第二天早晨被发现，经过警方的调查，确认为自杀无误。松田通过各方面途径调查沙织的死因，但毫无头绪。

小学生的自杀应该不会牵扯到男女间的感情问题，而涉及到社会的可能性也很小，于是我禁不住猜测是不是沙织在学校里受到了欺负。当我把想法告诉松田后，松田表示他开始也这么认为，但校方却完全否认有这种事情，而沙织的同学们也都说并没有任何人欺负她。当时的松田只是一个中学生，调查能力有限。他也曾向母亲昭子询问过线索，可每次面对的都是泣不成声、只是不断道歉的母亲。于是，当时的松田认为自己的调查可能会伤害到周围的人，而且就算知道了死因也无法令逝者复活——抱着这种想法，松田就此停止了调查。

既然当时就停止了调查，那么为什么现在松田又要找到我呢？松田对于我的这个问题露出一副非常为难的表情，我也不想强行去对别人的难言之隐寻根究底。但不管怎样，这关系到事件的中心问题，无论如何我务必要知道。为了不让松田过于紧张，我决定通过交谈在不经意间得知事情的真相。

在观察松田衣服口袋的时候，我发现里面胀鼓鼓的似乎装着什么东西。在猜测那是一包香烟后立刻得到松田的证实，那确实是一包烟，也是松田惟一的爱好，或许可以借此消除他的紧张感。我掏出自己的烟，点了一根后劝松田也来一根。看到香烟后，松田终于露出迄今为止的第一个笑容。可能是烟草让他想起了什么愉快的事情吧……经过询问，得知松田武史的父亲幸夫也嗜烟，而且这是一个明明自己吸烟却要求儿子戒烟的有趣父亲，已于半年前去世。

随后松田又告诉我，沙织自杀后，母亲昭子也自杀了，因为昭子自责沙织的死和自己的离婚有关。而从那以后，幸夫也离开职场，整天以酒精麻醉自己的神经，身体状况越来越糟糕。松田在高中毕业后立刻踏上社会就职，为了筹集父亲的就医费而拼命工作。可幸夫的状况并未因此好转，内心始终为沙织的死耿耿于怀，再加上年事已高，终于不治去世。所有的亲人都离开了自己，这一切的根源都是因为沙织的死亡，所以他一定要得知妹妹的死因。由此，我充分体会到松田的内心想法，决定接下这份委托。

我向松田询问了沙织继父德永靖的住址，松田说德永家现在空无一人，可并无搬迁迹象。话虽这么说，为保险起见，我还是打算去拜访一下。

松田临走时送给我一个纸箱，说里面装的都是沙织的遗物。打开箱子，里面有课本、笔记本、照片、毕业同学录和几张纸。纸上写着几句艰深难懂的事，我暂且不做理会，打算从同学录入手，因为在这个上面写字的必然是沙织生前比较要好的同学，他们说不定知道什么。

同学录上一共有5个人和沙织关系比较密切，分别是齐藤千春、城山司、东间望、大越沙耶子、椎名由贵，他们的住所都离我的事务所很近。我让洋子去向这5个人打探消息，自己则去寻找沙织的继父德永靖。

德永宅

见る→选择所有四项→营业マン→话す→老人→德永靖の事→引越してはない译→Y键→选择手机→东间宅

如松田所说，这里确实没有人居住。一个老人告诉我这里已经无人居住，但德永靖并未搬家，可他提供的信息就此打住，消失在我的视野里。我随即打电话给洋子，告诉她德永家的状况，打算和她一起去收集沙织同学处的情报。洋子说已经去过齐藤家，无人在家，正准备去城山家。离德永家最近的是东间家，我决定先去那里打探消息。

洋子线

城山宅

见る→一轩家→表札→押す→话す→女性→侦探→见る→城山つかさ→整理する→友人→何も知っていない→思い出したくない→沙织の自杀は自分の责任→Y键→选择电话→使う→大越宅→移动至"大越宅"

城山是一个目光锐利的女人，她流露出强烈的职业女性气息。对于我询问沙织的问题，她竭力回避，并称自己跟沙织不过是普通的同学，况且时间已经过去20年了。不由我进一步询问，城山就把我关在门外，不再应声。为什么城山会有这么大的反应？虽然她自称对沙织的死毫不知情，可从她的反应上来看并非如此。之所以会不愿与我交谈，猜测原因可能有两个：1.那个过去令人极不愉快，以至于城山不愿意去回忆它；2.沙织的死可能与她有关。尽管别人都说沙织自杀绝非因为被欺负，可事实上又是如何呢？

尽管我这么猜想着，但目前至多是没有根据的猜测罢了。用电话向神宫寺报告过情况后，我决定接着去最近的大越家打探消息。

大越宅

见る→マンション→入り口→移动→中に入る→见る→5阶フロア→503号室→503号室ドア→押す→结婚した→自分の亲と同居→话す→横川沙耶子→德永沙织の事→德永の亲戚→见る→横川沙耶子→话す→横川沙耶子→同级生の时の事→德永沙织の遗品→话す→横川沙耶子→东间望の事→椎名由贵の事→移动→外に出る→整理する→友人→东间望→椎名由贵→诗を作る

和城山司住的独立居所不同，大越住的是高层公寓。由于这里重建过，因此大越家由原先的303搬到了503。在按响门铃后，我才得知大越沙耶子已经结婚，并从夫姓了横川。不过由于跟父母一同居住，所以沙耶子并未搬家。我假冒沙织的亲戚想询问出蛛丝马迹，横川沙耶子的态度虽然没有城山那么生硬，可也显然不愿意

游侠杂志&3DM-SMV

触及沙织的事情。但从她口中我还是得到了一些有用的信息，第一，沙织生前最要好的两个朋友是东间望和椎名由贵；第二，沙织生前与这两个朋友经常一起作诗。现今，东间望依然独身，在一所学校做老师。而椎名由贵则与父母招的入赘女婿结婚，生有一子——换句话说，他们两个的住所依旧在原址。

神宫寺线

东间宅

見る→一軒家→表札→押す→德永の亲戚→見る→男性→望の父亲→話す→男性→东间望の事→望への用の事→考える→Y键→选择手机→使う→椎名宅→在地图上选择“椎名宅”

东间望家的房子还保留着古朴的木质外墙，我一边想象着即将出现的东间家人，一边按响了门铃。在我自报是德永沙织的亲戚后，一位老年男子打开了门。他的面部线条极为刚毅，再加上一脸的警戒表情，让人感觉很不好接近。我仔细观察他，年纪应该有65岁以上了吧。从年月来估算，如今的望应该31、2岁，这人应该就是望的父亲。可就在我说出想找望打听有关沙织消息的来意后，这个老人以完全不可通融的方式将我拒之门外。明明刚才还在电话里鼓励过气馁的洋子，没想到自己也遇到这种状况。为什么对方会这么抗拒我？想必是沙织的自杀也给他们一家带来很大冲击吧，而即使在20年后的今天，这一家人对事件依然无法释怀……

这时洋子打来电话，告诉我刚刚拜访了沙耶子的经历。我也得知东间和椎名二人跟沙织的关系非比寻常，尤其是洋子提供的“作诗”这一情报让我想起松田交给我的沙织遗物中的那几张纸。我把在东间家的遭遇告诉洋子，约好一起去找最后一个线索人——椎名由贵。

最好的朋友……想必当年的东间和椎名都受到过警方和媒体的反复盘问，所以极不愿意对他人回首这段往事。可我作为侦探，又必须要去顶着对方的抗拒心理追查真相。侦探，还真是个自虐的职业呢。

椎名宅及周边

話す→洋子→聞き込みの事→沙织の自杀の事→久久の调查の事→見る→一軒家→表札→押す→德永沙织の亲戚→見る→椎名由貴→話す→椎名由貴→小学校当时の事→当时話した事→見る→洋子→話す→洋子→椎名由貴の事→整理する→おどおどしていた→亲友→詩を书く→齐藤宅→东间宅→城山宅→話す→洋子→东间宅の事

与洋子在椎名家附近汇合，互相通报了一下情况后前往椎名家。我们依然自称是沙织的亲戚，对于我们的调查，椎名由贵的反应并没有那么强硬，但从表情可以看出其内心的忐忑。在两个问题都得到了不置可否的答案后，我决定把问话人转移给洋子，毕竟她们都是女性，应该比较容易沟通吧。从洋子的问话得知，沙织、由贵和望三个人经常聚在一起作诗，其中以沙织的水平最高。就在我询问当年的她们会不会用诗作来吐露烦恼时，椎名的忍耐看似终于到了极限，飞也似的逃回家中。

调查的当前阶段，可得知沙织曾经的这些同学肯定隐藏着一些情报不肯透露。从大越、椎名两家已经得到些许有用的情报，但其余三家毫无成果，看来有必要再去一趟。

这次我打算跟洋子互换一下调查对象，洋子去东间家而我去城山家。因为之前“沙织亲戚”的说辞引起东间老人的不满，于是我建议洋子直接以侦探的身分去打听情报。

洋子线

东间宅

見る→一軒家→表札→押す→見る→男性→話す→男性→男性の名前の事→调查の事→自杀の原因の事→学校の先生→話す→东间晃治→望の归宅の事→整理する→望の父→わからない→午后10时

东间晃治果然如神宫寺先生说的一样难以接近，我将真实的来意告诉他，请求他让望协助调查。在我诚意十足的说明下，东间的态度稍稍软化了一些。不过他坚持沙织自杀的原因无人知晓，即使问望也是白费力气，但还是愿意为我们安排一次面谈。望是小学老师，回家应该不会太早，而且东间晃治称今天学校发生了一起麻烦事件，应该会拖得更晚。明天晚上10点时，望应该能够到家。

神宫寺线

城山宅

見る→城山つかさ→話す→城山つかさ→呼び止めた事→偵探→話す→城山つかさ→洋子の事

Talk Profile

聞く→沙织と游んだ事→見る→选择城山的脸部→推理→隐し事がある→聞く→隐している事→震えている事→谢る→推理→观念し挂けている→聞く→20年间の事→谢る→20年间の事→見る→选择城山的脸部

話す→城山つかさ→德永沙织の事→いじめていた→話す→城山つかさ→いじめていた事→いじめた理由の事→自杀の原因の事→整理する→友人→4年生→いじめていた→Y键→选择手机→使う→齐藤宅→移动→移动至“齐藤宅”

来到城山家前，正见到城山司在门外，我赶忙上前搭话。提到沙织的名字后，城山立刻变得警惕起来，看来必须通过适当的交谈才能让她说出实情。经过我的反复攻势，城山终于承认了自己和沙织在小学四年级的时候发生过一些不愉快的事情。当时的沙织性格乖巧，而且总是独来独往，不和其他同学交流。城山因此

对沙织非常不满，于是经常欺负沙织。可沙织自杀是在6年级，当时两人已经和好了，所以我并不认为沙织是因为对城山的欺负耿耿于怀而选择了自杀，事件另有隐情。

和洋子电话联络过后，我们决定在回事务所的路上拜访一下齐藤。

齐藤宅

见る→アパート→移动→中に入る→见る→ドア→窗→押す→见る→女性→话す→女性→齐藤千春の事→千春の同级生→话す→女性→千春の友人の事→女性の事→沙织の自杀の事→移动→外に出る→整理する→结婚した→千春の母→诗のコンク－ル入选→移动→移动至“神宫寺探偵事务所”

齐藤住在2楼的公寓，按响门铃后，一个50岁左后的女性出门迎接了我们。这位中年女性虽然感觉在东京住了很久，但还是没有染上都市气。她告诉我女儿齐藤千春已经出嫁，不住在这里了。对于我询问的沙织的状况，这位老人表示沙织对作诗有着相当高的水平，作品曾入选过诗歌竞赛。

神宫寺侦探事务所

整理する→无人→拒绝→东间望と椎名由貴→拒绝→悩みを话したか？→新宿中央小学校→自杀の2年前→见る→沙织の遗品→沙织の诗→文の始终に存在→纵に读む→话す→松田武史→“にいさん”の事→“たすけて”の事→他の诗の事→任せる→话す→洋子→松田武史の事→移动→书斋→见る→户棚

回到事务所，我将今天调查到的情报做了一个总结。得到的重要情报有：1.尽管20年过去，沙织的死对于大家来说依然是挥之不去的阴影；2.沙织生前两个最好的朋友是东间望和椎名由贵，三人经常一起作诗；3.望目前在母亲工作过的新宿中央小学校教书，明天晚上10点可以去拜访；4.城山司在沙织自杀两年前曾欺负过沙织，但应该不是沙织的直接死因；5.沙织的诗作水准很高。

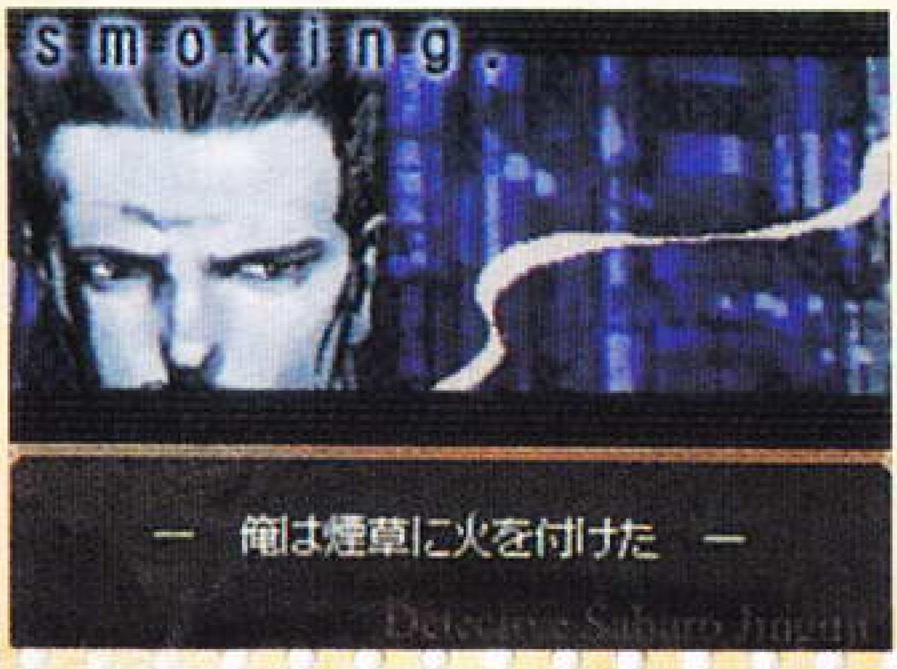
沙织的诗

诗1 始まりと终わり

たまには悪魔のように
すさんだ思いと生きるのもいい
けつきよく隙间に生まれた少しの（人宅）しさ
てんきがあれば、いずれ晴れん

诗2 か属

失つた資格　五感涌かせ　悪の思い出



读完诗歌后松田来访，我将第一首给松田看，表示该诗的题目“开始与结束”有些奇怪，而且平假名的使用不太自然。这些假名均存在于每句的开头和结尾，如果把每句开头和句末的四个假名连起来看，居然是“救救我，哥哥”（たすけて、にいさん）！松田虽然看不懂沙织所谓的“救救我”到底是指什么，但深深为自己的怯懦和无能感到自责。为了不让沙织的自杀真相就此湮没在黑暗中，他主动要求协助调查沙织书写的诗作的真意。

一天的调查结束了，我也可以在今晚作个短暂的休息，放松紧绷的神经去迎接明天的调查。

第2章

神宫寺侦探事务所

移动→事务所→见る→电话→话す→松田武史→受ける→话す→洋子→キャンセルの事→见る→女性→话す→女性→依赖の事→守秘义务の事→依赖の事→备品破损の事→警察→话す→伏见妙子→警察に通报する事→引き受ける→话す→伏见妙子→调查の事→移动→外に出る→移动→他の场所へ

一大早，我就被松田的电话吵醒。松田突然告诉我，他想取消这个委托。无法拯救妹妹的负罪感折磨着他，当看到沙织的遗物，松田下定决心要亲自去解开诗节中的所有疑问，因此不再想委托旁人插手。我能真切地理解松田的切肤之痛，让松田自己独立调查出沙织的死因，或许是对他心灵的最好救赎。然而，调查的事情并非如此简单。虽然我进一步表示能够继续帮忙，但在松田的坚持下，我还是做出让步，答应取消委托。

等洋子来到事务所，我把取消委托的事情告诉她。虽然洋子感到颇为遗憾，但看到松田打起了精神，还是由衷地露出欣慰的微笑。

“咚咚”的敲门声后，一位戴着眼镜的老年女性走进事务所，她自称伏见妙子，是新宿中央小学的校长。一丝灵感突然闪过我的头脑：“老师、校长、新宿中央小学！”

伏见委托我调查学校中的储物损毁事件。她说最近手工室里的石膏像遭到破坏，起初以为是某个恶作剧的学生破坏的也就没多在意。但第二天体育馆仓库鞍马的布被割裂，而就在昨天，教学楼三楼的窗户玻璃也被打碎。一连串的事件表明这并非是偶然发生的事故，而是有人蓄意而为，最早的一起事件则发生在两个星期前。由于怀疑是内部人员所为，为减少负面影响，伏见没有去通报警察。这个学校跟沙织、东间望都有着密切关系，我决定接受这个委托。

新宿中央小学校 通学路

话す→伏见妙子→段取りの事→小学校の事→依赖の事→熊野泰造→话す→伏见妙子→熊野との关系の事→教职员の说明の事→城岛贞明

这次的调查对象包括教员和学生，伏见让我假冒被调来的临时教员，我也在闲聊中得知该小学一共只有180名学生，每个年级只有一个班，其中有一半是从南

话梅杂志&3DM-SMV

美或亚洲其他地区前来就读的不会日语的外国人。为了不让我的侦探身分暴露，伏见让我先自称“城岛贞明”。

新宿中央小学

校门、职员室、校长室

見る→校门→校舍→話す→伏見妙子→移动→职员室→見る→教师→話す→見る→石田敏子→吉浦克文→矢崎由香里→东间望→学校でのトラブル→移动→校长室→考える→备品破损事件调查→破损备品の检分→图工室の石膏像→体育馆の跳び箱→3阶の窗ガラス→移动→体育馆

来到学校，碰巧是第二节课和第三节课间的休息时间，伏见先带我去见这里的教员。

来到教员室，伏见先把我的假身分介绍给各个教员，其中最让我在意的是昨天没能见到的东间望。昨天在洋子的调查下，东间晃治曾说望之所以晚归，是因为学校里遇到了什么麻烦，难道就是指的储物破坏事件吗？无论如何，能见到望，正好也是调查沙织死因的好机会。

认识完全员后，我跟随伏见妙子来到校长室。确认了要调查的三个毁损之处，我开始对这三个地方展开调查。

体育馆

見る→体育馆内→ステ ージ脇の扉→話す→伏見妙子→移动→右仓库→見る→跳び箱→石膏像→バケツ→話す→伏見妙子→跳び箱の伤の事→移动→左仓库→見る→跳び箱→开校中→話す→伏見妙子→左仓库开放の事→昼间以外の事→3F窗ガラス→話す→窗ガラスの事→木曜

来到体育馆，这里分左右两个仓库。先到右仓库调查，被损坏的三处东西都集中堆积在这里。除了鞍马上的划痕明显是有人用美工刀有意而为外，石膏像和铁桶中的碎玻璃均无法确定是事故还是犯案。我把推测结果告诉伏见，伏见说鞍马本来是放在左仓库的。

左仓库在开校时间允许学生自由进入，其余时间都会紧闭大门。既然原先摆放在这里的鞍马被人破坏，那么肯定是白天的犯案。但伏见说，3楼窗户玻璃损坏是前天晚上的事，也就是星期二夜里；石膏像被损坏刚好在两星期前，也就是星期四；而鞍马损坏是在石膏像事件的第二天，也就是星期五。

手工室、走廊、校长室

移动→图工室→見る→图工室内→石膏像→坏された→話す→伏見妙子→石膏像の事→子供の力の事→2年生→1年生→移动→3F廊下→見る→窗ガラス→話す→伏見妙子→窗ガラスの事→移动→校长室→整理する→新宿中央小学校→2周间前→翌日→昨日→話す→伏見妙子→目ぼしい人物の事→坏された时间の事→关系者の闻き入み→被害现场の调查→被害备品の检分→移动→1阶

来到手工室，这里的窗沿放着4个石膏像，其中的一个空位想必是损坏的那个了。伏见告诉我说，除了被损坏的那个外，这些石膏像都按着原先的位置摆放着。以孩子的力量，3年级以上才能举起石膏像，那么可就

此排除1、2两个年级学生的犯案嫌疑。

看完3楼被损坏的窗户后，我们再次返回校长室。我向伏见询问有没有可疑人选，伏见说自己也无法判断。窗户玻璃的损坏时间是星期二晚～星期三早晨这段时间，石膏像是两周前星期三扫除时间～星期四的第四节课间，至于鞍马的损坏时间则更不好确定，从发现损坏到前一次使用足足隔了一星期。尽管后面两个犯案时间无法确定，但如果这些均是一人所为，那么根据连续作案的相似性来推断，时间应该都是在晚上。伏见把教学楼各个楼层的平面图和全年级的课程表递给我了，帮助我调查。

一楼

尋ねる→体育馆

在一楼我意外地遇到东间望，她正和一名面生的男子交谈。这个男子并非该处的教员，而且东间望的神态显得并不那么愉快。我向东间望询问男子的身分，却被她以“私人事情”搪塞了过去。

体育馆

移动→右仓库→Y键→选择钥匙→使う→見る→バケツの窗ガラス→内侧から割った→移动→左仓库→見る→左仓库内→探す→调查画面的右下角→石田敏子→外国人の生徒达→話す→石田敏子→外国人の运动の事→破损备品の事→生徒の样子の事→移动→地图上选择“2F以上”→地图上选择“3F以上”

在体育馆先调查玻璃碎片，这些碎片的体积都比较小，应该是有人从内侧将其砸碎，然后在3楼掉落到1楼时摔成了小碎片。

关好右仓库的门，我来到左仓库对这里展开搜索。独轮车的车棚后有一个小窗，不过上了插销，且窗口的大小不足以让大人的身体通过。除了这个窗口外，墙壁的其他地方并没有发现暗门之类可以让外者入侵的地方。

这时石田敏子进入仓库，问我是在调查什么，我以“外国人”搪塞过去。套了一下近乎，我进入正题询问储物破坏事件的情报。石田说发现鞍马损坏的就是她，当发现鞍马被破坏时，石田班上所有的学生都露出惊讶的表情。一个小学生应该不会有这么高明的演技，那么基本可以排除犯人是6年级的学生了。

体育馆背面

見る→体育馆里→探す→見る→男の子→話す→男の子の事→体育馆里にいる事→Y键→选择课程表→見る→話す→エウリコ→授业の事→ブラジル→吉浦克文→話す→吉浦克文→外国人の事→授业の事→移动→校长室

诺梅杂志&3DM-SMV

就在这里调查之前的左仓库的小窗时，一个外国小男孩出现在我眼前。他的名字叫艾乌里可·麦亚，1年级学生。按理说现在1年级学生应该正在上课，他为什么会出现在这里呢？艾乌里可说的是葡萄牙语，虽然我以前经常听，但还是无法听懂。之前伏见校长说这里的外国孩子大多来自南美，哪个南美国家会说葡萄牙语呢？巴西。

这个小男孩用夹生的日语说，想在这里摘花，送给一个名叫“好”的女孩子。此时1年级的班主任吉浦克文前来寻找艾乌里可，他表示自己可以和外国人自由交流。

校长室

话す→仓库の小窗の事→他の户缔りの事→秘密の出入口→移动→体育馆

向校长说明了体育馆左仓库的小窗，校长说体育馆的所有窗户和门都会在放学的时候锁起，因此外人应该无法侵入。略有失望之余，我又问起校内在放学后的锁门情况。伏见告知我说，除了体育馆的两个仓库外，还有调理室、家庭科室、电脑室和视听觉室都会锁门。换句话说，只要有人能进入校园，就可以进入这六处以外的所有地方。但校长说每天玄关大门都会紧锁，想进入教学楼，就必定存在着秘密入口。

体育馆

Y键→选择钥匙→使う→见る→石膏像→移动→职员室

在体育馆的右仓库，我再次调查被损毁的石膏像。诚然，通过采取指纹的方法或许很快就能知道犯人是谁，但这就违背了伏见妙子的意思。我必须找到一种最为妥善的办法解决。调查完石膏像，第四节课的下课铃鸣响了，为了不让下课的学生发现，我赶紧锁好仓库门，前往职员室。

3阶廊下

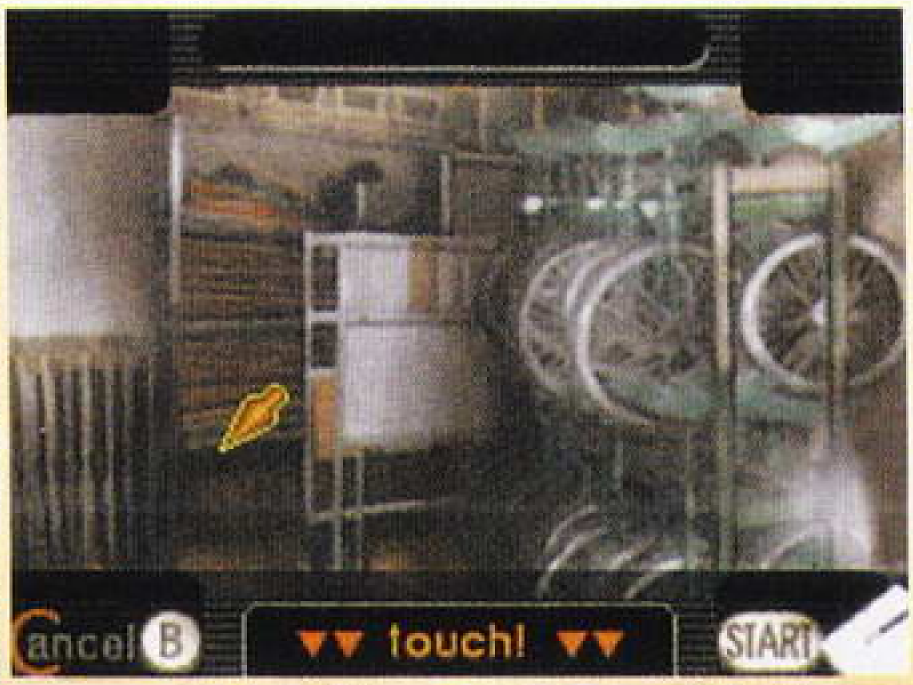
见る→割れた窗ガラス→窗枠→窗の外→移动→体育馆里

玻璃很厚，要打碎玻璃一定需要很大的冲击力。

职员室、校长室

话す→伏见妙子→破损备品の事→第一发现者の者→移动→1阶

在职员室，伏见邀请我去校长室吃饭。席间，我们



谈到这些破损物品的第一发现者。石膏像的发现者是第二天去手工室上课的3年级学生，鞍马的发现者是石田敏子老师，而破碎的窗户玻璃的发现者就是伏见妙子本人。

手工室

移动到图工室→见る→女の子→话す→女の子→女の子达の事→扫除当番の事→张士道→学校生活の事→言叶の事→森里千寻→石膏像の事→坏した人物の事→石膏像を动かす事→移动

在图书室，我见到几个学生。其中一名叫森山千寻的女生告诉我，这个月轮到她们打扫。另一个叫张士道的5年级中国男生也上前与我打招呼，他3年前来到日本读书，日语说得极为流利。和张士道聊天时，千寻说张曾经为了磕粉笔灰而把黑板擦弄坏掉了。之后我又向千寻问起石膏像的事，千寻说他们上次打扫时石膏像还是好好的，而且石膏像很重，如果不是故意去破坏，应该不会损毁。她信誓旦旦地向我保证，石膏像绝对不是他们弄坏的。我让他们试着搬动石膏像，千寻搬起来的样子显得非常吃力，而张士道相比之下显得轻松一些。果然高年级的搬石膏像会比较轻松，这样犯人的范围进一步缩小了。

1阶廊下、职员室

矢崎由香里→话す→矢崎由香里→石膏像の事→古代ローマの军人→话す→矢崎由香里→目击した生徒の事→整理する→1年生→2年生→6年生→5年生→3年生→东间望→Y键→选择课程表→见る→移动→2F→职员室→移动→校长室

在1楼的走廊下，我见到3年级的班主任矢崎由香里，开门见山地向她询问了石膏像破损的事情。损坏的石膏像是古罗马的著名军人阿格里帕，当时3年级的所有学生都可以称作第一发现者。

调查到现在，对情报作一个回顾。考虑到石膏像的重量、鞍马的高度和玻璃的厚度，首先可以把1年级、2年级的学生排除在嫌疑之外；而发现鞍马被破坏时，全体6年级的学生都表现得非常惊异，因此也可排除在外；而担任手工室扫除工作的5年级学生，石膏像受到损坏对他们很不利，可排除在外；3年级的学生对石膏像的损坏也表现得非常惊异，由此，范围被缩小在4年级学生中。4年级的班主任很凑巧地，正好是20年前沙织的同学东间望。看过课程表后，得知4年级学生的第五节是音乐课，那时的东间应该有空。

来到职员室，东间望并不在这里。

校长室、2楼走廊

话す→伏见妙子→调查の对象者の事→侵入口の事→呼ぶ→话す→坚田このみ→摘みたい事→呼ぶ→话す→エウリコ→渡したい物の事→坚田このみ→言叶の事→话す→吉浦克文→エウリコ达の事→争いの程度の事→体育馆里→左仓库の小窗→移动→1F→体育馆里

来到校长室，我告诉伏见已经把搜索范围缩小到4年级学生的范围。接下来的谜题就是犯人是如何在关闭玄关大门后进入学校的，除了每天当值的教员外，其他人都不会拥有钥匙。

第5节课下课，我走出校长室准备展开进一步调查，

诺梅杂志&3DM-SMV

遇到了之前的艾乌里可。这时另一个双马尾小女孩的出现让艾乌里可脸红了一下，她应该就是那个叫作“好”的小女孩了。我叫住她，她自称叫作坚田好。随后我又叫住艾乌里可，让他把花送给好。好能够听懂葡萄牙语，这时艾乌里可用葡萄牙语向我说了一大堆感谢的话，好将他的意思翻译过来就是：“告诉你一个秘密，只要摇一摇就知道了。”

体育馆背面

見る→体育馆の壁→揺する→移动→森山千寻→话す→森山千寻→男子生徒の事→由贵→话す→森山千寻→椎名守の样子の事→移动→校长室

受到艾乌里可的启发，我再次来到体育馆背面。我摇了摇窗户，里面的插销居然自动脱落了。看来这里很有可能就是犯人的侵入口。

就在我准备把这个消息告诉伏见时，却在学校的庭院里见到三个高年级学生围着一个白T恤的少年出言不逊。见到我后，那三个不良学生作鸟兽散，然而被我救下的那个孩子并不领情。

随后，我又在教学楼前见到了之前手工室遇到的5年级女孩森山千寻，她被刚才那个白T恤的男学生撞到，还发出了一声惊叫，那个男学生叫椎名守。椎名，很熟悉的姓……难道他的母亲就是椎名由贵?

千寻紧接着告诉我，椎名守最近的状态不太对劲。

校长室

话す→伏见妙子→侵入口の事→侵入口の見张り→话す→伏见妙子→見张りの事→ある→东间望に关する事→话す→伏见妙子→4年级の事→移动→职员室

我把体育馆小窗插销会松动的事情告诉伏见，既然这是惟一的突破口，那么我下面要做的就是监视这里。向伏见说明了我的计划，伏见把玄关的大门钥匙交给我，并告诉我她的手机号码。随后，我又向伏见求证吉浦克文之前说的关于4年级学生家长找外国学生麻烦的传闻，伏见对此矢口否认，但却不愿多作解释，只是让我去直接询问东间望。

职员室、吸烟室

探す→话す→石田敏子→吸烟所→移动→吸烟所→话す→矢崎由香里→吸烟の事→彼女も吸烟する→话す→矢崎由香里→东间望の吸烟の事→Y键→手机→使う→移动→5年生の教室

东间望依然不在这里，我向石田敏子打听望的去处，石田说望到9点才会回来。我来到吸烟室，没想到矢崎老师也在这里。矢崎说她也有烟瘾，不过平时碍于影响，只有在放学后来到这里吸烟。矢崎又告诉我说，东间望也是抽烟的。我打电话给洋子，向她说明自己今晚要在学校守夜，不回事务所了。

5年生の教室

张士道→话す→张士道→下校时间の事→日本语の事→立花先生の事→移动→将学校中的所有场所巡视一遍→移动→图书室

教室里见到张士道，他告诉我说自己是文学部部员，放学还没回家是为了整理大家写给6年级毕业生的诗词。我赞叹张士道对日语的精通程度，张说自己的日语都是跟东间、立花两位老师学的。立花老师在新宿东小学工作，地区上的老师、学生、学生家长经常在一个教室里交流。

图书室

整理する→备品破损事件→左仓库の小窗→4年生→外国人に关する事→椎名守→读む→移动→职员室

在这里，我又把今天调查的结果梳理了一遍。特别令我在意的是4年级的学生椎名守，他的老师是20年前沙织挚友之一的东间望，而他的母亲椎名由贵也是沙织的另一个挚友，或许能通过这看似巧合的关系，一举查出沙织的自杀原因。

在图书室看了一会书。天色渐渐暗下来，已经8点半了。东间望差不多应该回来了吧?

职员室

话す→吉浦克文→残业の事→ポルトガル语→话す→吉浦克文→ポルトガル语の事→見る→东间望→话す→东间望→見る→东间望→话す→东间望→惊いた译の事→4年生の问题の事→椎名守の事→生徒会长の事→张士道→话す→东间望→张士道の事→话す→东间望→德永沙织の事→1F廊下

还在学习葡萄牙语的吉浦克文跟我寒暄了一会就下班了，而东间望也在此时回到职员室。正在我准备向她询问案件情况时，一声悲鸣伴随着陶器破碎的声音，立刻给夜色染上紧张气氛，原来是东间望打破了一个杯子，手指也受了伤。

但她好像并不在意自己的伤，只是惊恐地看着自己桌上的一片纸，并慌慌张张地藏到包里。等她处理完伤口，我向她询问，4年级学生关于外国人究竟发生了什么问题。望告诉我，有一个日本学生的家长说了一些歧视外国人的言论，导致班上的学生分成两派，但经过协商，两派已经冰释前嫌。

紧接着，我又打听起椎名守的状况，并将守在下课时被三个同学围堵的事情告诉望。望表示，守最近的确情绪很不稳定，而之前那个说出歧视外国人言论的人，正是守的母亲，也就是椎名由贵。望也因此被学生会长——5年级的森山千寻责备“不配当教师”。

随后，我们又谈到中国学生张士道，望表示自己一直在教张士道诗歌。既然提到了诗，我顺便把沙织的事情搬上台面。

可还没等我说完，望立刻愤怒地大叫：“是你做的好事吧！”我并不清楚她到底是指什么，不过今天看样子是无法与她交谈了。可是，望这么大的反应，难道说沙

话梅杂志&3DM-SMV

织的死真的与她有关？

1楼走廊、音乐室

音乐室→见る→椎名守→话す→椎名守→备品破损の事

Talk Profile

推理→カッターナイフ→见る→点击椎名守的右上臂→推理→别の事を寻ねる→闻く→坏し挂けた物の事→见る→点击美工刀→见る→点击脸部→推理→濡れ衣を着せる→闻く→跳び箱と本の事→言い闻かせる话す→椎名守→备品を坏す译の事→复仇の事→椎名由贵の发言→话す→椎名守→母亲の发言の事→移动→职员室

时间已晚，我决心到1楼的走廊蹲点，如果有人从体育馆侵入，必然会经过这里。我有强烈的预感，今晚一定会有收获。

时间一分一秒地过去，伴随着一声涩涩的声响，一个黑影从体育馆的方向出现了。果然如我想象的一样，椎名守。

我跟随他来到4楼的音乐室，他站在印刷着五线谱的黑板前，从口袋里取出了什么东西。我打开灯，突然的光明显然让守猝不及防。对着一脸凶狠表情的椎名守，我指出他就是破坏学校东西的犯人。让他自白的方法如下

1.椎名守藏在口袋里的是一把美工刀，那也是破坏鞍马的工具。

2.他的右手不自然地向后弯曲着，企图掩饰美工刀。

3.尽管守企图掩饰，但不经意间还是承认了自己手上有刀。

4.要想让他就范，必须采用非常手段。于是我说鞍马和图书馆的书都是他划伤的，他立刻适口否定划伤过书，而不经意间承认了自己划伤了鞍马。

既找到了犯案工具，也得到了犯人自己的承认，守终于放弃了抵抗。他告诉我，他这么做并非恶作剧，而是复仇。自从由贵说了歧视外国人的话后，守在学校整天受到别人的欺负，不管母亲和自己道歉了多少次，依然有人不依不饶。而东间望也尽帮着对方说话。于是，守想通过这种手段向东间望和学校复仇。

职员室

Y键→选择手机→话す→椎名守→今后の处遇の事

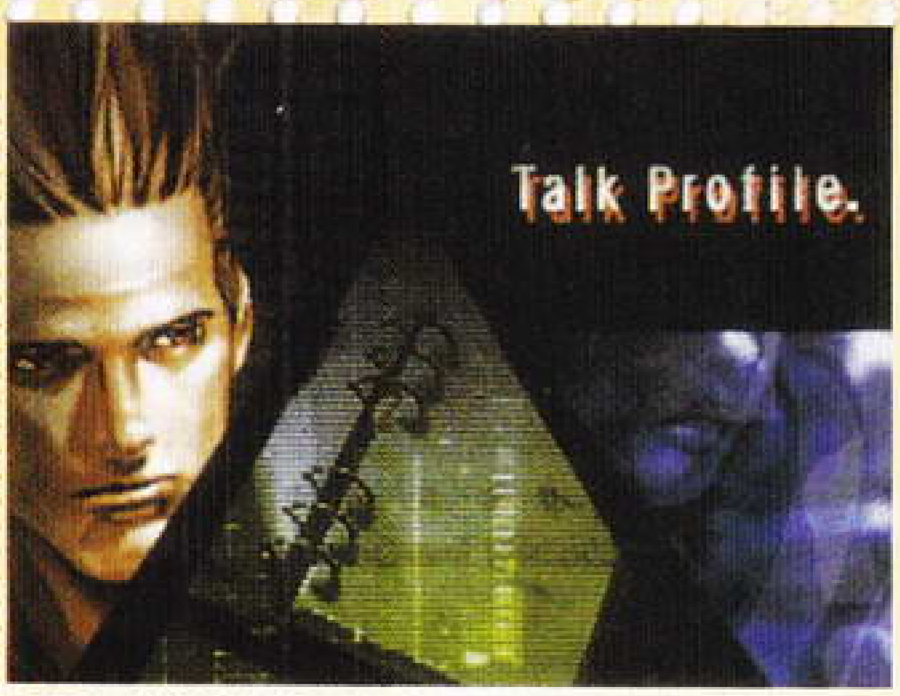
我把守带到职员室，给校长打了电话后，对方表示40分钟左右赶到。这时我耐心劝慰着守，告诉他做错了事情一定会被责备，然而只要守能向校方说明自己的理由，那么校方肯定也会反省自己的过失。

就在我慢慢解开守的心结时，突然间，一个身影从窗外坠落！从2楼的窗户向外张望，一个女性的身体倒在下面的花坛里，周围一片黑暗，无法看清女性的样貌。

学校庭院

见る→警察官→话す→警察官→选择完所有选项→伏见妙子→逃げた男の事→东间の手纸の事→将之前的三个选项再选一遍→话す→伏见妙子→东间の转落の事→椎名守の事

等我跑到楼下，发现一个男子仓皇而逃，而坠楼的赫然便是东间望。所幸她一息尚存，我立刻拨打了急救



电话，让救护车将其带走。而随后，我也作为案件的第一发现者受到警方的盘问。我把目击到事件的整个经过告诉了警察，并表示自己完全不是什么可疑人物，伏见妙子可以担保。接着，我把那名不明身分的男子的事情告知了警察。不过警察却反复盘问着我的名字，由于时机特殊，我不便承认自己就是神宫寺三郎，就在拖延时间之际，伏见妙子终于赶到了。

我把东间坠楼的事情告诉伏见，椎名可以为我作不在场证明。待伏见向警察道明了我的侦探身分，这才脱离嫌疑。

第3章

神宫寺侦探事务所

话す→洋子→备品破损の事→整理する→伏见妙子→石田敏子→森山千寻→矢崎由香里→エウリコ・マイア→椎名守→话す→洋子→椎名守の事→东间望の事→移动→外に出る→移动→他の场所へ→新宿中央小学校

回到事务所，我将调查的结果告诉洋子。虽然破坏学校设施的犯人找到了，可新的谜团让我内心纠结。东间为什么会坠楼？沙织的死因到底是什么？侦探天生的好奇心不断折磨着我，我决心一定要将其查个水落石出。

新宿中央小学

话す→警察官→移动→校长室→话す→伏见妙子→椎名由贵の事→临时休校の事→Y键→选择报告书→取り出す→话す→伏见妙子→报告书の事→东间望の事→移动→职员室→话す→矢崎由香里→电话の事→神宫寺の事→移动→屋上→见る→搜查员→话す→熊野→备品破损の事→熊野の事→伏见妙子の事→昨日の事件の事→协力する→2と3の时间→3と4の时间→9时～10时→10时半以降→话す→熊野→夜の手纸の事→怒って归った事→昼间会った男の事→Y键→选择手机→使う→移动→神宫寺探侦事务所

校门前已经挤满了警察和媒体记者，警察得知我是神宫寺后爽快地放行。在前往校长室的途中，我见到了椎名由贵正从校长室出来。

校长室里，伏见告诉我她和由贵是在商量如何修复守和班上同学的关系。由于发生了昨晚的事故，今天校方让全体学生休学一天。东间望总算保住一命，但目前尚处于意识不明的重症阶段，熊野参造正负责着这个案

话梅杂志&3DM-SMV

子的调查。

在教学楼的屋顶，我见到了熊野。熊野邀请我协力调查，而我也正有此意，可惜由于昨天案发当时实在太过昏暗，我没有记住逃跑掉的那个男子的任何特征。但有一点可以肯定，东间肯定不是简单的自杀。我将昨天与东间相见的几个时段告诉熊野，并说出东间的三个疑点：一、9点时看到一封信，她对信的内容似乎非常慌张；二、当我对东间提到德永沙织时，东间表现得异常愤怒，并立刻夺门而走；三、昨天中午，东间和一个身分不明的男子交谈过，两人的关系看似并不融洽。

熊野遗憾地告诉我，虽然我昨天看到东间把一封信放到了包里，但案发现场屋顶上的包里并未发现什么信。不过，有一张内容奇怪的小纸片，已经送到鉴识科鉴定。

这时洋子打来电话，告诉我事务所有来客，是东间望的父亲东间晃治，让我回去一趟。

神宫寺侦探事务所

移动→中に入る→话す→东间晃治→东间望の事→事务所を访ねた事→男の心当りの事→张士道→矢崎由香里→C→话す→东间晃治→立花彻の事→昨日の朝の事→手纸の事→受ける→话す→洋子→声を上げた事→移动→外に出る→移动→新宿中央小学校

东间晃治保持着一贯的严厉，他说自从我前天说要与东间会面，望的情况就变得很奇怪。特别是当晃治劝诱望说出沙织的事情时，望的情绪就变得极不稳定。他希望作为第一目击者的我说出望坠楼的情况，特别是有关那个逃跑的男子。

晃治说，新宿东小学一个叫立花彻的教员对望一直抱有好感，但是望却一直不愿意接受。这个立花可以说有充分的杀人动机，但晃治随后又称，立花性格软弱，不像是能做出杀人这种事情来的人。

“立花”这个姓我曾从张士道和矢崎由香里那里听说过，那时我还无法确认这个“立花”的性别，现在知道是个男子。莫非昨天白天与望交谈的那个男子就是立花么？

幸好我还记得他的样子，立刻向东间晃治求证。根据我的描述，晃治确认那个男子就是立花彻无疑。随后，我从晃治处得知，昨天上午自从望从邮箱里拿出报纸和一封信后，整个人都变得很不镇定，并且还在出门的时候打了一个电话，对象不明。

信？莫非昨天望在家中也收到了与在学校里收到的同一封信？看来这封信的确跟望的坠楼有莫大关系。晃治请求我找出事件的真凶，我很自然地接下了这个委托。

新宿中央小学

话す→熊野→手纸の事→移动→他の场所へ→1阶廊下→教职员用通用口→吸烟所→2阶廊下→4阶廊下→屋上→烟草を吸う→移动→吸烟所→调べる→拼图游戏→东间晃治→Y键→选择手机→使う→移动→校庭へ→移动→校门→移动→他の场所へ→新宿淀桥署

将立花彻的情报告诉熊野，我走进教学楼，一边向屋顶攀登，一边推测着昨天望遇害的情形。望是昨天的值班老师，应该是在怒气冲冲跑到校门时遇到犯人，接着被犯人胁迫，以钥匙打开了屋顶的门锁。作为望来说，肯定想早点处理掉那封令人不快的信件，而关于处理的方式，我则推测为烟草。

这个灵感在我脑海中闪过，我立刻到吸烟室里调查了烟灰缸，里面果然有许多没有被烧掉的碎纸片。到手工室将这些纸片拼起来，赫然显出以下文字：

みたされないしかえ しははじまった
しかえしからあかを うむ
あかいろだけにゆび をそめ
けがれただいちにし たたりながれる
无尽的复仇开始了
复仇之始是红色
让手指被染成红色
流淌在受伤的大地上

熊野告诉我，这张纸上的内容，跟屋顶上发现的那张内容很有连贯性。信的一端附有薄薄的刀片，稍不注意的话就容易在拿信时被割到手。现在回想起来，当时望打破杯子时手上的血，并非被玻璃碎片划伤，而是刀片所为。就在我打算进一步推敲诗句时，熊野却急急地叫我去淀桥警署。

新宿淀桥署

移动→中に入る→见る→受付→话す→受付の妇警→移动→鉴识课→话す→三好→屋上の纸の事→Y键→选择信件→取り出す→话す→三好→破れた手纸の事→おちてみる→移动→外に出る→移动→他の场所へ→东间宅

来到警署的鉴识科，三好把屋顶上的纸交给我看，只见上面写着：

みたされないしかえ しはまだつづく
したのせかいにはす べてがある
だからわたしはおち てみる
だからわたしはあこ がれる
でもうらみはきえな いまま
无尽的复仇仍在继续
下面的世界什么都有
所以我要堕下去
所以我憧憬着下面
但仇恨依旧不灭

果然，这两首诗不仅表达了可怕到叫人毛骨悚然的恨意，更预示着犯案的手法。第一首诗里写的“让手指被染成红色”，东间望的手指就被刀片划开了伤口；而第二首诗里写了“所以我要堕下去”，东间望就发生了坠楼事件。有一些事情，我必须要向东间晃治求证一下。

诗歌到底是什么，是犯罪预告吗？用的是沙织自己的诗，还是另有他人书写？各种各样的疑问，在我的脑海中挥之不去，形成巨大而激烈的漩涡。

话梅杂志&3DM-SMV

东间家

押す→移动→中に入る→見る→座卓→话す→东间晃治→座卓の封筒の事→他の手纸の事→きこえなくても→话す→东间晃治→立花彻の事→小学校に电话→Y键→选择手机→使う→话す→东间晃治→移动→外に出る→东都大附属病院→移动→他の场所へ→东都大学附属医院

晃治将望收到的信递给我看，展开信封里的纸笺，只见上面写着：

きえないこころ
しかえしのこえからすべてがはじまる
なにもきこえなくても
うまれたこえはきえない
永不消失的心
一切从复仇之声开始
即使什么都听不見
与生俱来的声音也绝不消失

这封信的内容和之前的两封如出一辙，而这句里跟犯罪相关的则是那句“即使什么都听不见”，因为昨天上午东间望曾接到一个无声电话。晃治一口咬定这是立花彻所为，因为立花也有写诗的习惯。随即，晃治把垃圾桶中立花写给望的情书拿给我看，虽然是手写体，但风格确实很像。莫非望收到的恐吓信不是沙织本人的作品？如果犯人就是立花，那么当他知道望尚未去世，又会采取怎样的行动？

对了，今天矢崎把望住院的事情告诉了立花，如果立花已经知道，那么望现在的处境将非常危险！

就在此时，熊野打来电话，告诉我立花今天无故从学校早退，而且没有归家，目前行踪不明。而且，打开了立花的住所后，发现里面堆满了望的照片。

得知女儿处于危险的境地，晃治火速赶往医院，我也紧随其后追了出去。

东都大学附属病院

话す→熊野→东间晃治の事→移动→中に入る→话す→东间晃治→东间望の事→2人の姐の事→立花彻の事→移动→神宫寺探偵事务所

在医院前，我和晃治见到了立花。立花见到晃治非常慌张，正准备逃跑时却被晃治一下子扑倒。面对怒狮一样的晃治，立花吓得魂飞魄散，反复辩解自己只是来探望东间望，并表示对诗歌、无声电话等事全不知情。就在立花的声音开始流出哭腔时，警察来到了现场，将立花带走。

我们进入望的病房，她依然没有恢复意识，头上缠着绷带，各种各样的医疗器具连接着她的身体。见到这样的女儿，晃治的意志立刻消沉了下去。

在病房里，我们回忆起刚才立花的态度，似乎又不像是犯人的样子。事情真的是立花做的吗？从表面上看，一切都算有个较好的结局，可是我的心情也悲凉得如同黄昏。真的解决了吗？难道真的是我想多了吗？

第4章

神宫寺侦探事务所

整理する→新宿中央小学校→新宿淀桥署→东间宅→吸烟所→屋上→移动→外に出る→东间宅→见る→少年达→椎名守→话す→少年达→见る→椎名守→话す→椎名守→喧哗の理由の事→自宅へ送る事→移动→椎名宅

走出事务所，在前往东间家的途中，椎名守正被几个孩子围住，被斥责是“破坏学校的卑鄙小人”。见到我，三个孩子立刻逃跑开去。我向椎名守询问事情的原委，椎名似乎并不想说，于是我打算先将他送回家。

椎名宅

見る→塀→话す→椎名守→塀の落书きの事→话す→椎名由貴→塀の事→守を连れてきた事→移动→中に入る→话す→椎名由貴→椎名守の事→塀の落书きの事→塀の落书きの事

Talk Profile

闻く→犯人をかばう事→推理→かばう事实はない→闻く→犯人の根据の事→推理→落书きの意味を认识→闻く→犯人を言えない事→推理→犯人以外の译がある→见る→选择由贵的手→闻く→不用意な发言の事→推理→外国人に对する发言→闻く→过去の发言の事→隐している事→见る→选择由贵的脸→选择桌上的信封→推理→犯人からの手纸→闻く→犯人からの手纸の事→推理→诗→闻く→手纸の内容の事→R键→东间望への手纸→东间宅に届いた分→闻く→东间望の事件の事

见る→手纸→话す→椎名由貴→手纸の诗の事→东间

望の事→望と诗の关系の事→诗の续きの事→熊野参造→Y键→选择电话→使う→淀桥署に电话→Y键→选择电话→使う→东间晃治→Y键→选择电话→使う→推理→德永沙织→东间望→椎名由贵→松田武史→话す→椎名由贵→诗が使われた事→望の被害の事→话す→椎名由贵→心配する事→移动→玄关前→话す→椎名由贵→熊野→移动→外に出る

来到椎名家，发现他家的墙壁上被人画了大大的心状符号，我把守和同学吵架的事情告诉由贵，由贵让我进屋细谈。

椎名家的布置很是典雅，问起吵架经过，守说自己确信在自己家墙壁上涂鸦的就是那几个同学，其中一人叫健二。不管由贵如何劝说，年轻气盛的守都无法咽下这口气，就在守口口声声说着要报复健二时，由贵突然给了他一耳光。挨打的守愣下一下，随即夺门而出。

看到失落的由贵，我问她为什么不去追守，由贵表示这时让守自己一个人冷静下来也许是最好的办法。随后我问起墙上的涂鸦，为什么由贵确信不是那群孩子做的呢？由贵说自己没有什么证据去确信，可她的表情却明显是在隐瞒着什么。没错，对于沙织的死，她也瞒着什么……灵感突然闪过我的头脑，难道由贵其实是知道涂鸦的真正犯人的？我决心问出真相来。

尽管由贵开始竭力否认，但我想由贵肯定是知道犯人是谁，但却碍于某种原因不能（不敢）去揭穿，我要以自己特有的方式让由贵说出实情。首先，由贵肯定是知道着什么，然而却不敢说。就像她当初那句很普通的话被误解为歧视外国人一样，因为没有解释，所以导致现在学校里都有人在欺负着守。而由贵之所以不说出犯人到底是谁，可能就和桌上的信封有关。我将东间望在家收到的第一封信上的诗念给由贵听，并告知她望的遭遇，由贵终于决定说出真话。

她将今早收到的信递给我，拆开后只见上面写着：

みたさせないしかえしはまだつづく
こころのしるしはくろくうかびあがる
いちどそまってしまったものは
けしてもなんどもうかびあがる
无尽的复仇仍在继续
心之证浮现出黑色
只要被染黑过一次
不管抹消多少遍，黑色终究会浮现

黑色的心，这正是外面墙上的涂鸦内容。由贵紧接着告诉我一个重要的信息，这首诗确实是沙织的原作！这一刻我也惊讶了，这居然是德永沙织的诗而不是立花的。由贵说，她确信这是沙织的诗。虽然时隔20年，但她仍然记得标题是“永不消失的复仇之心”。可实际上，我看到的标题却是“永不消失的心”，这到底是怎么回事？不过由贵坚信自己没有记错。

此时，我将自己的侦探身分告诉她，并告知她目前的状况也可能很危险，因为望已经碰到诗里面写的各种遭遇，现在还处于昏迷状态。既然犯人寄信给由贵，那有极高的可能准备对由贵出手。现在能保护由贵安全的，只有警方了。

根据当前的推理，知道诗歌内容的人只有四个：第一，德永沙织，但已经去世，不可能寄信；第二和第三分别是东间望和椎名由贵，但她们都是受害人；最后一个则是看过沙织诗歌的家人——松田武史。难道是松田所为？为什么？莫非沙织的死真和望与由贵有关？我决定直接向由贵求证。

虽然我已经把其中的厉害关系将给由贵，但由贵却坚毅地表示要遵守某个约定，绝对不说出沙织的死因。不过，由贵的脸色却流露出不安之色——儿子守出去很久了，至今未归。

此时门铃响起，熊野警官终于赶到。我将由贵的人身安全交由熊野，向由贵问了守常去的地方，便立刻前去公园寻找。

公园

右の道→见る→曲がらない→见る→曲がる→移动→左の道→见る→曲がらない→见る→游んでいる子供→话す→坚田このみ→椎名守の事→移动→住宅街

按照由贵告知的路线，我找到了一个小公园。这里只有一对小孩在玩，是新宿中央小学的好和艾乌里可。好说椎名守10分钟前还在这里，不过没多久就回去了。

住宅街

移动→右の道→左の道→右の道→御苑洋子→Y键→选择手机→使う→右の道→Y键→选择手机→使う→右の道→见る→周边→路地→左の道→周边→空→左の道→见る→周边→住宅→移动→公园→见る→少年达→椎名守→话す→少年达→椎名守→塀の落书きの事→守を责め立てる→话す→椎名守→守の责任の事→守の反省の事→守の犯罪の事→守の犯罪の事→少年达→守の处罚の事→话す→与洋子和东间对话完所有选项→移动→椎名宅

接着是守的寻找工作，在洋子的帮助下，搜寻工作变得较为简单。当再次折返公园时，我再次见到了之前为难守的健二三人组，并且就在此时，目标人物守也出现了。健二与守又就破坏学校道具的事情发生争执，我把涂鸦并非三人所为的事情告诉守，然而情绪激动的守却听不进我的任何话。不得已，我只好以“交给警察叔叔”这种老套的招数设法让守冷静，听说要坐牢，守吓得魂不附体，立刻表示自己其实是想和健二他们重归于好的。此时的健二三人组听到守的说辞，居然向我发动了进攻，接着四个人一并逃之夭夭。

接着，我把真正的犯人是松田武史的消息告知东间晃治，东间表示要一起去椎名家查出真相。

椎名家

话す→椎名由贵→椎名守の事→望との秘密の事→望

话梅杂志&3DM-SMV

がかばった事→沙织の自杀の事→话す→东间晃治→2人の秘密の事→整理する→沙织の诗→沙织の体の痣→沙织の母亲→沙织の母亲→移动→玄关→见る→少年达→话す→少年达→椎名守の事→诱拐の场所の事→2番目→右→1番目→左→见る→话す→熊野→守の诱拐の事→移动→右の道→见る→曲がり角→曲がる→右の道→见る→曲がり角→曲がる→移动→左の道→见る→曲がり角→2番目→与东间晃治对话→左の道→移动→公园

听闻守安全无事，由贵松了一口气。紧接着，东间向由贵询问沙织的死因。但由贵说自己和望有过约定，沙织的死是她们一生的秘密。在东间的再三劝诱下，由贵终于说出实情。

20年前，沙织、望和由贵是感情最好的三人组，三人经常一起作诗。沙织喜欢在诗里夹带暗语，某日，由贵和望从她的诗里读出“救救我，哥哥”的暗号，接着在体育课换衣服时，两人发现沙织的身上有许多淤痕，然而沙织不肯说出淤痕的来历。

某天，由贵见到了沙织的母亲，向她询问此事。没有料到，就在之后的第二天，沙织坠楼自杀了。沙织的自杀，由贵认为是自己与沙织母亲的对谈把她逼到这步，因为那些淤痕正是出自沙织母亲之手——家庭中的虐待。就在两人打算把真相告诉大人时，沙织的母亲也自杀了。沙织死了，虐待的犯人也自杀谢罪，即使将真相说出去也于事无补，于是两人打算将此事作为一生的秘密隐藏起来。

由贵自责当时不应该去跟沙织的母亲交谈，否则就不会出现那起悲剧。但是松田武史的想法呢？难道就因为这件事情而对望和由贵怀恨在心吗？事情依然处于谜团之中。

这时大门外一阵嘈杂，是健二三人组，令人在意的是，守居然没有跟他们在一起。健二说，守被突然出现的奇怪大叔给带走了。那个大叔拿着刀子，恐吓三人如果敢跟过来就杀掉守。三人没有办法，才跑来这里向大人求救。他们说，那个奇怪大叔还交给他们一张纸。我接过纸摊开，上面写着：

みたされないしかえしはまだつづく
きれいなだいじなものをみつけたら
かならずあなたはこうかいする
だれでもとつぜんなくしたあとで
こうかいすることにきづくのだから
无尽的复仇仍在继续
让我找到那纯净而珍贵的东西
你一定会后悔
因为不管是谁，在突然失去后
都会心生悔恨

从这首诗来看，绑架人——也就是松田武史很可能会威胁到守的生命。向三个孩子问清绑架发生的地点，我和东间晃治按照路线一同寻找。

公园

见る→周边→移动→废屋→移动→中に入る→见る→松田武史→话す→松田武史→守を解放する事→沙织の诗の事

Talk Profile

话す→自杀の原因の事→见る→选择松田背后的东间晃治→考える→援护する→闻く→选择“松田の计画の事”或“松田の意图の事”或“望への行为の事”→见る→选择东间晃治→闻く→松田が目指した事→见る→选择东间晃治→右に动く

在公园里的一处废弃小屋里，我见到了松田武史。他一改初见面时的敦厚形象，见到我的到来，他立刻把刀架在守的颈上。松田向望和由贵复仇的根据是沙织最后那首《永不消失的心》里出现了“由贵”和“望”的谐音字，但悲哀的事实并非如此。我正在犹豫要不要把沙织被母亲虐待的真相告诉松田，东间晃治已经渐渐从背后靠近松田，我决定分散松田的注意力，以援护他的行动。

在我的吸引之下，松田完全没有感觉到靠近的东间。终于，东间从背后一把制住了他。将松田交给了警方后，这出悲剧、而又混蛋的复仇终于可以划上句号。

尾声

沿袭薄命的少女写下的诗所重演的一系列犯案，全是这名男子的所为。对亡妹偏执的思念终于歪曲到畸形，这也许是他对自己当年一无所为的无能行径的一种赎罪。

但是，事情并未就此结束。我随后又去拜访了松田的老邻居，得知松田的母亲德永昭子是一个谦和的女性，实际上虐待沙织的并非昭子，而是继父德永靖。

不到两个月时间，望的身体状态基本恢复正常，立花彻无罪释放，由贵也参加了支援外国人的志愿者组织，新宿中央小学恢复昔日的正常运转。至于德永靖，则在去年因为纵火罪而被捕。

松田的真意，并非向望复仇，而是想通过犯罪的方式被捕，在监狱中亲手了结真正的犯人德永。但，天上的少女显然不愿意看到哥哥一错再错下去，她原谅了自己那残暴的继父，也让哥哥的手终究没有沾上血腥。只有那永不消失的心，还随着她的三段诗节留在每个人的心中，不再消亡。

本篇的剧本量大大超越前作，玩起来非常过瘾。剧情的细腻毋庸置疑，一波三折的流程推进让玩家直到游戏最后一刻才能放下心中的包袱，悬念感十足。

诺梅杂志&3DM-SMV

文 逍遥　编 宇轩　美编 紫枫

我们是化石挖掘者

ぼくらはカセキホリダー

NDS			
Nintendo	RPG	2008年4月17日	日版
1～2人	512Mb	4800日元	无对应周边

谈到恐龙与考古，想必大家都会回忆起小时候关于它们的种种幻想吧。这款由任天堂发行的恐龙养成游戏多多少少都带有一些《口袋妖怪》的影子，称它为“口袋恐龙”也不足为过。不过本作加入的复原系统和充满战略气息的决斗也让这款游戏闪耀出独特的光芒，喜欢宠物养成类RPG的朋友可以尝试一下。

让我们一起来挖掘吧！

系统解析

挖掘系统

想要让恐龙活生生地出现在你眼前，没有远古的化石可办不到哦！游戏中提供了5个不同风格的挖掘场地给大家，总计多达数百种的化石足以让你乐在其中。获得铁铲后，就可以在这些挖掘场地中寻找各种各样的化石。

在挖掘场里按下L或者R键，可以对周围的区域进行探测，发现化石后会响起波声。顺着波声传来的方向寻找就可以发现探测仪中化石的位置了。游戏中最多允许携带8块化石，每获得一块化石探测仪右边的数值就会增长，准确地反映出当前化石的携带情况。

发现化石后对着地面按下A键就可以进行挖掘了。挖出来的东西除了化石外还有普通的石头，石头没有其他的作用，所以不能携带在身上。

在挖掘场中还可以获得金钱，方法就是用铲子等工具破坏金块、木桩等等，每个地图隐藏金钱的物体都是不一样的。

复原系统

带着被我们挖起来的化石来到恐龙研究所，就可以让它们复活啦！

在复原化石的过程中必须使用到三件道具，分别是钻头、X光仪、锤子。首先用X光仪确认一下化石在坚石内部的位置，然后用锤子将坚石破坏掉。慢慢地石头的颜色会越来越深，说明已经快要接触到化石了，这时候就要用钻头破坏掉薄的那层表面。如果因为使用钻头而使得表面铺满灰尘，可以对着NDS的麦克风吹气将灰尘吹走。要注意的是如果在使用锤子或钻头的过程中过度地集中破坏某一处，就有可能导致化石的损坏（如图中绿色部分）。上屏幕正中

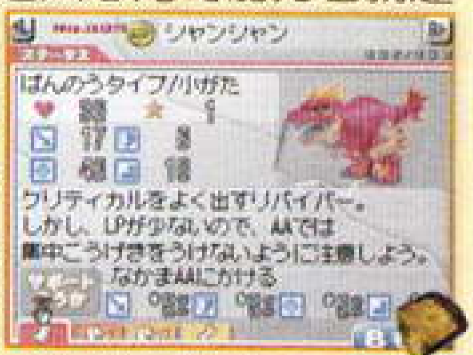
TIPS　通关后前往ヌスッ岛消灭BB团三人众就可以得到神龙イテック。

酒梅东志&3DM-SMV

央显示的是时间，中间的蓝色值和红色值分别代表化石的完成度和损坏度，当损坏度越过界

限就会复原失败。

完成化石的复原后，系统会对你的复原工作做出点评，获得90点以上就是“大成功”。这里的复原点数关系到恐龙的能力值，获得的点数越接近100，那么这只恐龙的能力也就越强。此外，在挖掘过程中有一定几率能够挖掘出稀有颜色的化石，如果将其成功复原的话就有可能突破



100的点数限制。复原工作中要尽量减少对化石的损坏，稍微有点裂缝都会使评价降低，最终评价与所使用

的时间没有关联。

挖到的化石中必须有恐龙的头部才可以让其复活，否则即使把其它部分复原了也是无法让恐龙出现的。累计每个部位的复原点数（PT值）就可以让恐龙的ランク（等级）得到提升，提升等级后的恐龙实力会比上一级有很大的提高。

战斗系统

下面就让我们带领这些可爱的恐龙进行一场激动人心的战斗吧！进入战斗后系统首先会根据两方恐龙的PT值总和计算出先攻的一方和后攻的一方。场地中红色方块为主将，蓝色方块为副将，绿色方块为休息。左右两边的KP值是当前全员的行动值，发动攻击就会消耗KP，到下个回合开始的时候才会进行回复。回复量根据主角的团员等级决定，另外当队伍中有同伴死去的时候，也会恢复大量的KP值。

处于副将位置的恐龙能够给予主将一定程度的能力提升，因此在列队的时候应该把有较好的辅助性能的怪物放在副将位置，这样对战斗会有很大的帮助。当队伍中某位同伴受到严重伤害时，可以选择换位指令，将它暂时移动到休息区，防止敌人的攻击。被转移到休息区的恐龙无法对主将进行能力提升，也不可以参与攻击，2个回合后自动回到副将区。

给予恐龙下达攻击指令，消耗所需的KP值就可以对敌人造成伤害。主将位置的恐龙可以攻击除了休息区以外的任何区域，而副将

位置的恐龙就只能攻击对方的主将位置。当恐龙的等级得到提高后还能习得新的技能，其中不乏一些带有附加属性的攻击。

属性相克

在作战中最讲究的就是利用敌人属性弱点进行强有力的打击，游戏中有五种恐龙属性，分别是火、地、风、水、无，后期还会出现特殊的王族属性。因此在一支队伍中能够配备出多种属性的恐龙组合，对战斗肯定是有益无弊的。

话梅杂志&3DM-SMV

游戏流程

序章

吹着徐徐的海风，听着海鸥欢乐的鸣叫，主角乘坐着的轮船行驶在这片汪洋大海上。船长一边悠闲地开着轮船，一边向主角述说着有关于加拉亚欧斯（ガラギャオス）岛的人情风俗以及流行在岛上的“恐龙决斗”。这里船长会询问主角的名字和对恐龙种类的喜好，根据选择不同，主角的外貌也会不一样。

选项	外貌类型
肉食→大型→ティラノサウルス	红发、红衣、黑裤、黑帽
肉食→大型→タルボサウルス	黑发、紫衣、黑裤、青帽
肉食→小型→ディノニクス	青发、红衣、青裤、黄帽
肉食→小型→ベロキラプトル	全黑
草食→大型→トリケラトプス	黑发、青衣、黑裤、黄帽
草食→大型→マイアサウラ	桃发、白衣、桃裤、桃帽
草食→小型→ヒプシロフォドン	茶发、黄衣、绿裤、红帽
草食→小型→レクソビサウルス	薄茶发、白衣、黄裤、水色帽

下了轮船后，岛上的接待人员便上前与主角交谈，了解相关情况。这时正在找东西的霍特博士（ホッテルはかせ）出现，并让接待员告诉主角过一会儿到研究所找他。先来到研究所进行预约，然后前往位于研究所右边位置的旅店安顿。让服务生安排好房间后就可以去研究所和博士会面了。经过一番简单的交谈，博士教授了主角关于化石复原的相关工序。按照说明完成后就可以获得游戏中的第一只恐龙了，如果对自己的手艺觉得没什么信心的话还可以求助右边的工作人员进行复原化石的训练。

前往研究所左边的“巨蛋决斗馆”，与柜台服务生交谈开始首轮考古团团员考试。第一场考试是要帮助机器人复原化石，要求PT得分在50点以上。完成后再次和决斗馆内的服务生交谈，跟着一名女孩前往左边的房间，进行基础战斗教学。回到柜台，再次交谈后从右门进入，与船长进行实战，胜利后就会获得考古团正式团员的资格，团员等级LV1。

第一章 メダル屋はどこだ?

一大早，霍特博士就来到房间内把“恐龙图鉴”和挖土用的铲子交给主角，并交代他前往公园寻找一位名叫ショ・シン（修欣）女孩。找到修欣后她会教授一些关于化石的挖掘方法。回到研究所内部，博士向主角介绍了新型的机器人弟子ロボ，只要是和化石复原有关的工作，它都能够帮助完成。随后，博士又介绍了ATM机的使用方法，以后就可以在这台机器上整理恐龙队伍了。

回到公园与修欣交谈，进入挖掘场和男孩对话，并得知他叫霍托（ホルト），同样是一名恐龙团团员。他会告诉主角如何进行复数怪物的决斗（注意队伍中一定要有两只怪物才能开始战斗）。胜利后博士走了过来，通知主角现在可以去岛上其他的地方挖掘化石。前往港口柜台和服务生交谈，就可以坐船出发了。

刚刚抵达ダッピロ平原，霍托就前来说明场景中采掘金钱的方法。与平原的管理员交谈，他就会给主角放行，进去后和一位带着帽

TIPS 第二章以后，在挖掘过程中有一定几率遇到来抢夺化石的挖掘者。

3DM-SMV

子的女孩对话，再返回管理员处，发现他已经不在了。突然地上一个闪闪发光的物体引起了主角的注意，原来那正是一块恐龙化石。这时女孩从后面追了上来，并说这块化石是她的。

两人经过一番争夺后决定前往研究所理论，结果研究所的柜台服务员也没办法解决他们的问题。在将化石交给服务生保管后，争执不下的两人又来到了警察局。上二楼和托利斯马（トリシマール）局长对话，然后前往决斗馆和服务生交谈，但服务生竟然说刚刚已经有人将化石领走了。战斗结束后来到商店和中间的老板对话，老板也说化石不在他那里。再次回到ダッピ平原寻找那位管理员，原来他是犯人伪装的，整个事件的真凶就是他。战胜后犯人准备逃跑，却被随即赶到的警察抓了个正着，看着警察将犯人押送回去后，主角也该准备去参加团员等级的决斗考试了。

来到决斗馆，先参加一次复原考试，然后才是实战，胜利后团员等级提升到了LV2。这时一个叫佩尔则托（ペルゼット）的人走过来恭喜主角提升了等级，原来他就是拉亚欧斯岛的岛主——里奇蒙多白的孙子。这下终于可以前往新的场景，オソロシの森林啦！

第二章 ディグディグ族とディグミッド

在研究所内部与弟子ロボ旁边站着的黑衣女子对话，将化石交给弟子机器人复原后就可以获得“キフポイント（寄付分数）”，累积的分数可以用来向她购买一套完整的恐龙化石。坐船来到オソロシの森林，发现佩尔则托被森林的管理员拦在了外面。无奈之下两人回到公司找里奇蒙多爷爷，他建议去询问霍特博士。来到研究所内左边的房间，见到博士后却被要求说吃了糖才能想出办法，到商店的左边柜台选择第三项，然后花50G买下恐龙糖果交给博士。得到通行证后返回森林让管理员查看即可通过。

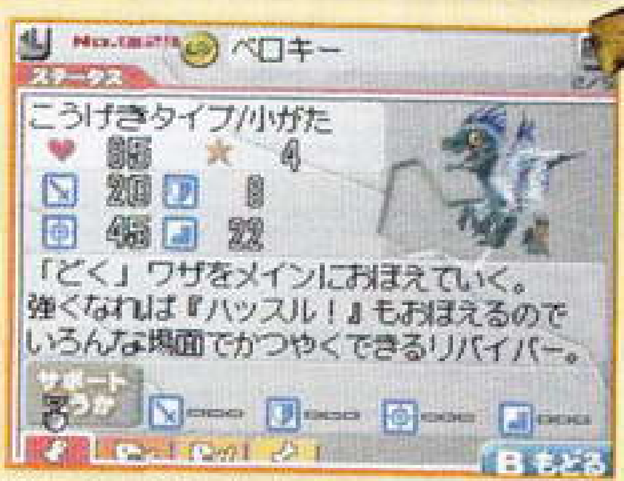
森林中途必须破坏掉树桩才能继续前进。来到内部发现ディグディグ族的族人，经过一番交流，两名族人把主角和佩尔则托带到了迪古（ディグ）族长的帐篷。谁料佩尔则托却被族长击晕，之后威胁主角说只有把保护村子的石像拿回来才能放人。为了救出佩尔则托，主角来到了帐篷后面的遗迹中。刚刚进入遗迹就发现BB团的团员阻挡在门口，战胜后继续深入。打败长鼻男后，主角被敌人暗算掉入陷阱中。这时一个声音把主角叫醒，眼前出现了一位红色头发的女孩。从她的口中得知她名叫亨娜（ハンナ），也是被BB团陷害才掉入陷阱的。用探测器搜索附近的地面，会发现红色的圆点，挖出来后将它交给亨娜，并使它复原。亨娜将复原后的化石插入机关内，这时从天花板上面就落下一个梯子。到达4F后就会遇见BB团的队长，假正经的他分别对手下以及自己作了一番介绍。正当亨娜准备修理他们之时，两人被机关捆在了房间里。走到房间右边，在从上往下数第二根线处进行挖掘就会出现秘密通道。跳下去与队长决斗，胜利后夺回了族长所要的石像。

回到族长处把石像交给他，救出佩尔则托就可以回去了。第二天一早，在门口遇见了佩尔则托与亨娜，从交谈中得知新一轮的等级考试又要开始了，赶快去决斗馆准备战斗吧！

话梅杂志&3DM-SMV

第三章 ドロッってGO!ボクは工具ホリダ.

从港口坐船前往ロコットけいこく，和这里的管理员叔叔交谈后他会要求你收集8块化石交给他，然后他就会告诉你其实化石有5种颜色，分别代表了游戏中的5种属性。继续往内深入，进入洞口后会发现一位老爷爷，对话中选择第一项帮忙修理坏掉的机器。然后分别往三个洞口的深处前进，每到达底部就用探测器搜索一下周围区域，然后挖出红色圆点的目标。左边洞口的目标在ATM机附近。全部收集完后将东西交给老爷爷，然后帮它修复工具。进入复原模式后切换成钻头慢慢地把工具上面的铁锈去除。完成后回到城里，将恐龙ペロキー放在作战队伍的位置，前往零件站。原来霍托是老爷爷的弟子，与他对战后将电池交给老爷爷，然后就可以坐着机器向右前进了。



没走几步路就碰到了BB团三人众，连续消灭两名敌人后就可以获得石像。从右下角的黑洞跳下去和老爷爷交谈后就可以回城了。然后就是参加等级考试，按照惯例先完成复原化石，接下来进行实战。本次的敌人是老爷爷和他的弟子霍托，一定要灵活使用属性相克的方法战斗，胜利后等级提升为LV4。

第四章 ぼうれい海賊のヒゲリボン

一早起来博士就兴冲冲地跑来告诉主角已经可以去海底了。坐船抵达ソコナシ海てい，刚下去就发现佩尔则托被鲨鱼龙围困，迅速躲避周围的鲨鱼龙前去解救佩尔则托。一番道谢后带着她继续深入。在ATM机左边的巨石附近有一块蓝色的石头，将其破坏就可以看到前往下一层的洞穴了。落下后笔直前进会发现一艘破旧的船体。登上船后先往左走，然后上2F，发现2F的地板裂开无法通行。爬上3F，从右边的楼梯下去来到2F的右边。一直跑到2F右边的尽头进入仓库，打开仓库右上角的宝箱。出来后发现霍托竟然也在船内，交谈一番后从附近的楼梯返回3F，直接往右走就可以看到一个蝴蝶图案的门。在门内，主角遇到了这艘破船的主人海格摩加（ヒゲモジャー）船长，还没讲几句话，船长就消失了，入口也被封了起来。原来又是BB团在搞鬼。

主角跑到门前使尽力气也没把门打开。正当两人不知道怎么办的时候，门被轰开了，一名神秘的少女出现在眼前。

之后回到城里找里奇豪多爷爷，再去找旅店的服务生了解情况。然后乘坐左边的楼梯上去，手动打开第一个房间的门进入，发现了爷爷口中的男人亨纳蒙斯奇（ヘンナモンスキー）。交谈完后迅速来到オソロシの森林，在部落入口又一次遭遇BB团。

战胜后进入部落与族长对话，此时他会跳一段神奇的舞蹈，曲终之时，地里蹦出一只巨大的甲壳虫。根据屏幕中的提示不断地按A键跳舞，就可以使甲虫脱壳了。带着壳回到旅店交给亨纳蒙斯奇，他告诉主角下一个要收集的是サンダル恐龙的化石。坐船前往ダッピロ平原，抵达的时候发现BB团的长鼻男正在挖着什么。战胜后继续前进，会遇到之前在船上的神秘少女，对话中得知她

TIPS 游戏中还可以挖掘出珍贵的宝石，将它们复原后拿去贩卖可以卖出相当高的价钱。

叫蒂娜。把蒂娜给的东西带回去交给亨纳蒙斯奇，他告诉主角还要收集一颗イレバザメ鱼的红牙。来到海底发现鲨鱼龙的数量增加了，小心地躲过它们。到达安全区域后笔直前进，将第一个蓝色的石头破坏掉就可以看到黑洞。落下黑洞仔细寻找就可以看到红色的鲨鱼龙，向前复原鲨鱼龙留下来的牙齿后回到旅店。正准备上楼梯发现BB团的队长竟然迎面冲了上来，一场战斗无可避免。回到亨纳蒙斯奇的房间，得到胡子上的结带，带着它前往破船的船长室。没想到BB团三人众已经先到了，而且还随便把结带绑在船长的胡子上，船长发现结带并不是自己的，便开始暴走。打败它后它竟然变成了一尊石像。带着它回到城里就可以参加新一轮的等级考试了。

第五章 ひれつなBBボスのわな

刚出门就被警员带到了托利斯马局长前问话，要求把家里的三尊石像带上并在化石广场的桥上等着他。没想到刚来到船边BB团就出现了，消灭后坐上船前往一个神秘的小

岛。进入小岛内的建筑，发现里面全部都是BB团的团员，想必这里应该是总部了吧。往上走连续消灭三人众的成员后到达F6，看见局长和佩尔则托都在房间里，而且佩尔则托的嘴被封住了。

突然局长摇身一变，成了BB团的BOSS。打败他以后走回到里奇蒙多爷爷那里将被夺走的三尊石像交给他，接下来依然是去战斗馆参加等级考试。

第六章 マグマにねむるしゃくねつ恐龙

晚上，佩尔则托把主角约到公园里，两个人一起回忆经历过的种种事情，这时对话框出现选

择，佩尔则托问主角是否认为她是自己的累赘，如果选择“いいえ”的话……

现在可以前往ヌスッ岛和マグマグ火山了，从旅店门口出来遇见两个人正在议论关于“恐龙人”的传言，这时突然传来一声巨吼。主角仔细一看，果真是恐龙人！等他们都回到

旅店后前往港口，这时突然被博士叫住，原来博士是想让主角帮忙找到最后一尊石像，并交给主角一个寻找石像的雷达。当主角抵达マグマグ火山时却发现一块巨大的石头挡住了去路，这时候

蒂娜从后面走了上来，用一把激光枪干净利落地将巨石破坏得粉碎。

来到火山北部的区域，又看到一块巨石挡住了路口，待蒂娜破坏掉后使用探测器扫描周围的区域，把标有红点的目标挖上来，获得第四尊石像。这时蒂娜走向前来要求主角把石像

交给她，由于石像的原因，蒂娜现出了真身，原来她也是恐龙人。战斗结束时发生了地震，从上

话梅杂志&3DM-SMV

方落下来的巨石把蒂娜压在了下面，上前选择救出她。通过复原将巨石破坏掉后，蒂娜也被主角安全地救出，并告诉主角自己是恐龙人的事实。回到城内后，接待员姐姐告诉主角说BB团的人又回来了！如今岛上全都是BB团的成员，前往里奇蒙多爷爷那里，发现BB团的BOSS果然回来了，而且还带回一只凶猛无比的恐龙。这是一场必败战，イデック的数据全部为问号，属于超稀有的王族恐龙。战败后主角和佩尔则托都被冰冻住，被扔到了牢房。

连续和佩尔则托交谈三次后，BB团三人众之一的小狗扎巴斯走了过来，并告诉主角他们已经改邪归正，打算帮助主角逃出去。接着扎巴斯带着两人来到研究所与博士等人回合，经过一番讨论，众人决定前往森林族长那里了解一些情况。原来イデック是古代山海神龙之一的海之冰龙，而另外一只山之火龙现在正深埋在マグマグ火山的底部。回到地下室和众人商量后，决定先派扎巴斯前往火山调查，主角紧随其后前往火山。在第二台ATM机附近的一块巨石已经消失了，从那条道路前进便会来到一处刻着奇怪图案的石门前。利用复原技术将两个人形图案复原后大门就打开了，后面的门用同样的方法复原就可以通过。

在一片满是岩石的地区，破坏右下方的石块会出现一个机关，启动后回到之前第二台ATM机那里往左走，会出现一个新的洞口，传说的山之火龙的化石就埋藏在这片土地上。挖到化石后BB团的BOSS出现，并用特殊的光线照射使得化石无法复原。主角决定先将化石带回研究所，让大家一起帮忙想办法。最后博士还是决定试试看，带着化石前往复原室与博士交谈就可以开始复原，可惜最后实验还是失败了。就在大家绝望时，蒂娜出现在主角面前，并用另一种光束将化石恢复原状，看到希望的众人一起努力，终于将远古的神龙再次带回了大地。带着神龙前往之前BOSS所在的房间进行决斗，经过一场热血沸腾的战斗后，BB团终于被主角消灭了，而帮助过众人的原BB团三人众，也默默地离开了大家。第二天起来后就去参加最后一场等级考试吧！

傍晚，获得考古队最高荣誉、正准备回旅店休息的主角无意中发现了一张纸条，原来是蒂娜留给自己的，说是今晚约在公园见面。来到公园时发现蒂娜已经在等主角了，蒂娜向主角表明了她的身世，并询问主角是否愿意帮助她并一直在她身边，至于答应后发生了什么事嘛……啊哼。

第七章 ナゾの母星ふっかつ计划

一大早出门就撞到了佩尔则托，她高兴地邀请主角到她家的地下室去参观那四尊石像。跟着她到达地下室后却发现了一只奇怪的生物，而且警卫员也变得不太正常，两人来到地下室后发现一只龙人和蒂娜正在搬走四尊石像。那只男性龙人介绍自己名叫洛奇（ロキ），并开枪将佩尔则托变成了之前见到过的那种神秘生物。正当洛奇准备掉转头攻击主角时，手里的枪没能量了，只好作罢。主角醒来时发现自己正在佩尔则托的家中，来到办公室向博士和爷爷讲述之前发生的事件，佩尔则托从旁边过来交给主角恐龙人的传送器，原来刚才战斗时她偷偷地将传送器藏了起来。

调查恐龙飞船后就可以回到办公室了。为

TIPS 只要能够让恐龙的PT增加，不论是战斗还是收集化石，都可以提升到最高的12级。

了躲避巡逻的恐龙人，博士决定让主角戴着恐龙人的头盔回到飞船去。前往决斗中心，发现之前的恐龙人又想和主角战斗，连续胜利后前往商店，和右边柜台的阿姨交谈把恐龙头盔换上。接着在研究所的地下室找到了霍特博士，两人再次前往恐龙飞船。

在一个满是液体舱的房间内，博士了解到原来恐龙人正在施行一项征服地球改变人类的邪恶计划，所以才会把四尊石像偷走，目的就是利用石像内在的特殊能量来征服世界。继续深入来到飞船中心，此时蒂娜和国王迪诺（ディノキング）走了进来，并与主角大打出手。战胜后，迪诺仍然要将五尊石像的能源启动，谁料到博士却把其中一尊取了下来并传送走。迪诺非常愤怒，正准备发挥全部力量攻击主角时蒂娜带着主角离开了。

第八章 カセクパワーでを地球すくえ！

画面一转，主角和蒂娜来到了里奇蒙多爷爷的办公室，并向他说明了事情的原委。然后去佩尔则托的房间叫上她一起去地下室。原来被博士带走的那尊石像的碎片被分散在了五个区域。

1	ダッピロ平原右下角管理员附近。
2	オソロシの森部落左边的空地上。
3	ロコットけいこく的第一座桥前面。
4	来到ソコナシ海てい后一直往上走，在里面空地的右上角破坏巨石旁边的蓝色石头便能看到黑洞，跳下去后就可以发现。
5	在マグマグ火山第一台ATM机左边一位戴白色帽子女孩的附近。

全部收集后回到里奇蒙多公司的地下将五块碎片交给爷爷，结果碎片的数量还不够。里奇蒙多爷爷想到了一个地方——恐龙岛シークレット，也许迪诺他们就藏在哪里。在岛上的探险过程中，两人得知了这座小岛的秘密以及恐龙人的阴谋，来到最深处的房间会发现一个人形石像，这时洛奇走了进来二话没说就要和主角决斗。胜利后把石像带会研究所进行复原，没想到石像里面竟然是博士！回到公司的地下室找佩尔则托，这时爷爷走了进来，要求两人把碎片组合起来交给他。突然外面又走进来一位爷爷，两个孩子顿时傻了眼，连爷爷自己也吓了一跳，原来之前进来的那位是迪诺伪装的。迪诺逃跑后主角立刻从后面追了上去，来到研究所的地下传送点前往恐龙飞船。一路上躲开恐龙人卫兵来到上次遇见迪诺的房间内与他战斗，被打败的迪诺终于了解了生物共存的道理，可是这时洛奇却冲了进来把石像能量启动。无奈下主角、蒂娜和迪诺三人只好先回到研究所，正当大家讨论得一筹莫展的时候，霍特博士走了过来，告诉大家拯救地球的办法。最后和迪诺交谈，表明决心后就可以上路了。正当主角准备离开的时候，佩尔则托和蒂娜同时叫住主角，并要求在两人中选择一位同行（关系到游戏结局）。

通关后会增加アチスナさばく和コゴエル冰山两个地图，像イデック、ドッカン这种王族恐龙现在也能够在游戏中捕获了。

玩后感

通关之后，除了游戏富有变化的战斗系统外，还真没给我留下什么其他深刻的印象。毕竟这种育成类的游戏太多了，再有收集欲的人也经不起这么反复折腾吧。总得来说，游戏的整体素质还算不错，育成强力恐龙后的那种成就感也值得大家去尝试一下本作。

话梅杂志&3DM-SMV

玩转PSP

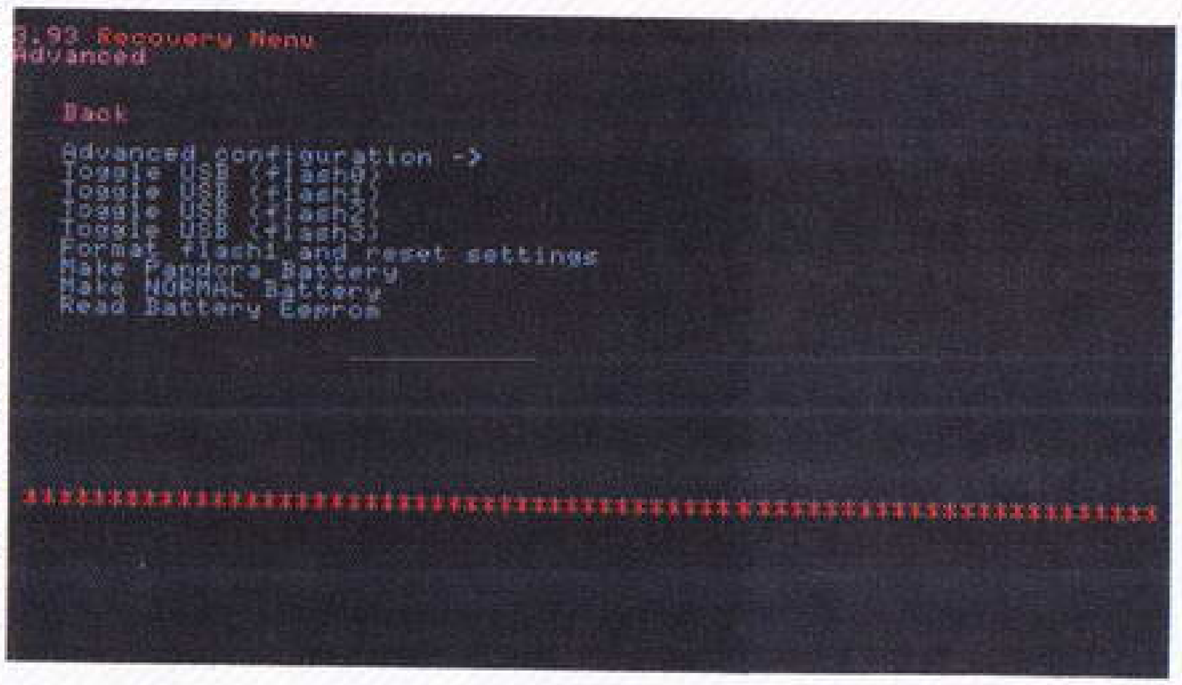
PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格 VOL.26

五·一假期的时候，去附近城市的海边转了转。原本以为假期短了，出来旅游的人也该少了，没想到沙滩上看到的仍是一片人海。下面先一起看看近期的PSP软件新闻吧。

游戏破解

3.93自制固件推出



索尼PSP的官方3.93固件推出已经有一段时间，但M33小组却一直没动静。正当玩家翘首期盼的时候，网上却出现了另一款非M33系列的3.93自制固件。因为不是在Dark Alex的个人网站发布，所以引起了众多玩家的怀疑。的确，3.93自制固件并非由M33小组制作，从设置画面中M33图标的不翼而飞就能看出端倪，但究竟作者是谁现在尚不知晓。3.93自制固件沿用了M33固件的代码，支持索尼官方3.93固件的所有功能。另外作者还进行了一系列的改进，包括可以在系统信息中直接隐藏网卡MAC地址、能够不加密以普通文件格式存储游戏进度、按下HOME按键后可以在XMB界面内调用恢复模式等等。

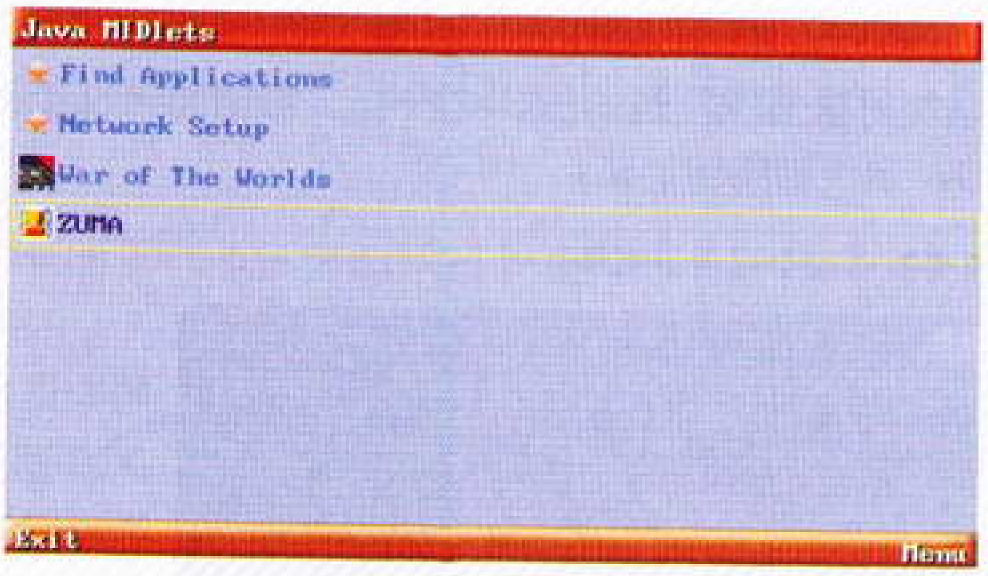
M33小组也对此事发布了声明。声明中首先对3.93 M33固件的出现表示欢迎，希望作者能继续开发，并对作者做出的一些改进大加赞赏。声明中还说，M33小组不会再推出自行开发的3.93 M33固件，因为索尼每次固件更新变化都不大，没有必要持续对M33固件进行更新。一直到PSP 4.0固件之前，M33小组都没有开发计划。这意味着，用户可能见不到正统的3.94 M33、3.95 M33固件，直到4.0 M33自制固件诞生。但无论如何，3.93自制固件的出现打破了M33固件发布的常规，证明自制固件本身并不神秘，并不是只有M33小组才掌握了其中的技术。

话梅杂志&3DM-SMV

模拟器

PSPKVM 新版发布

PSP 上的 JAVA 模拟器 PSPKVM 于 4 月 28 日推出 V0.3.2 版。新版支持了虚拟键盘，游戏中可以输入文字；同时按 L、R、□ 键可以调出网络链接选项，适合需要上网的游戏；模拟器配置存储在 pspkvm.ini 文件中；修复了 JAR 安装目录被删除后，文件无法再次浏览安装的问题。PSPKVM 的界面漂亮了不少，安装后的游戏会出现在初始界面，方便以后直接运行。



自制软件

Nerv OS 新版推出

PSP 上的自制操作系统 Nerv OS 于 4 月 19 日推出 V1.7 版。新版加入了网络浏览器和计算器，可以播放 OGG 格式的音乐，支持文字输入，能够对文件进行删除、拷贝、重命名等操作，并修复了图片浏览方面的错误。Nerv OS 的功能的确很强大，不仅仅是普通的自制软件那么简单，甚至可以取代 PSP 自带的系统。Nerv OS 可以浏览图片、播放音乐，有独立的文件管理器，能够运行 ISO 游戏，俨然一个功能强大的操作系统。不过，Nerv OS 的安装要相对麻烦一些，需要用到插件。我们必须在恢复模式中启用插件才可以。

PSPMediaPlayer Advance 新版公开

PSPMediaPlayerAdvance（PPA）可以说是目前 PSP 上最好的视频播放软件。但无法播放 MP4 视频一直是 PPA 的一大缺憾。近日，有网友在原版 PPA 上进行了改进，推出了能够观看 MP4 的版本。新版采用了全新的界面，但操作方面和以往版本类似，最大的改变则是支持了 MP4 视频的播放。新版能够播放以 .mp4 后缀结尾的视频，但部分 MP4 会出现拖慢的现象。另外，新版还支持 MP4 的外挂字幕，只要用户将字幕和 MP4 改为相同文件名放入记忆棒 video 目录下，就可以在播放时看到字幕了。注意，MP4 文件不要使用中文名哦，否则可能无法正常播放。

同人游戏

Game&Watch 版《Parachute》发布

任天堂于 1980 年发布的 Game&Watch（GW）可谓是现代掌机的雏形。虽然受到当时技术的限制，GW 游戏的液晶画面是固定的，但每个游戏都趣味十足。你大概还对 GW 上的跳伞

诂梅杂志&3DM-SMV

游戏《Parachute》有印象吧？现在它就被完整地移植到PSP上来。游戏画面没有丝毫的改变，你要滑动小船接到从天空降落的跳伞员，如果没接到，跳伞员就会被鳄鱼吃掉。按L、R键可以将小船向左或向右移动。游戏画面四周还设置了怀旧的硬件边框，感觉好像真的在玩一台GW一样。希望越来越多的GW游戏被移植上来。

《Jazz JackRabbit》新版公开

PSP上的动作游戏《Jazz JackRabbit》于4月中旬发布V0.02版。这个游戏是曾经红极一时的DOS游戏移植版，相信老玩家们应该都不陌生。新版将所有的音乐都转为S3M格式，升级了声音库文件，可以选择9个关卡。游戏中玩家要操纵一只小兔子进行冒险，按×键攻击敌人，按R键跳跃，按○键则能切换武器。游戏画面很漂亮，但速度有点快。

软件学院

歌词秀 PSP LyricShow Player

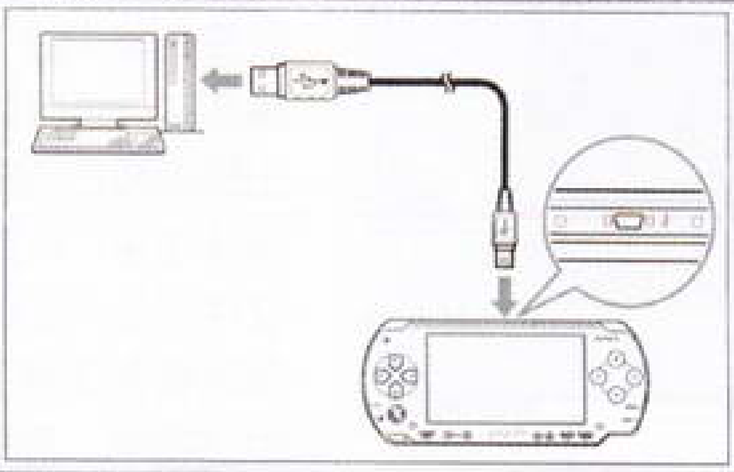
软件名称：PSP LyricShow Player
软件作者：朴扇
最新版本：V0.7
适用机种：PSP-1000/PSP-2000

PSP号称是“21世纪的WalkMan”，WalkMan的首要功能是什么？当然是听音乐。但遗憾的是，虽然经历了数轮更新，PSP的音乐播放功能仍是那么地“简陋”。支持的格式少，没有SRS、WOW等3D音效，尤其是没有同步歌词的功能实在让人不满。很多人都有一边听歌一边看歌词的习惯，网上也能找到相当多的配对歌词文件。这个连几十块钱的MP3播放器都有的功能，PSP竟然没有！不过，作为PSP玩家的我们现在不必再郁闷了。国内玩友朴扇制作了一款PSP上的MP3播放软件PSP LyricShow Player，在播放音乐的同时更能同步显示歌词。下面就让我们一起看看这款软件的具体使用方法吧。

安装指南

1

下载软件压缩包，在电脑端将其解压缩。

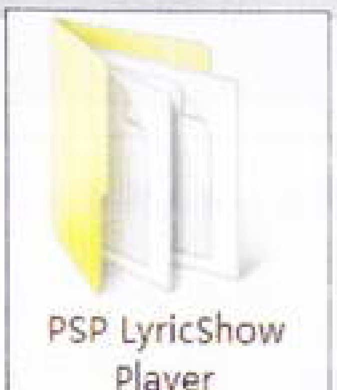


2

将PSP通过USB连线与电脑相连。

3

将名为PSP LyricShow Player的文件夹拷贝到记忆棒PSP/GAME目录下面。



话梅杂志&3DM-SMV

4

将要播放的MP3音乐拷贝到PSP记忆棒MUSIC目录下。注意，不要拷贝到PSP/MUSIC目录下，否则软件会无法找到音乐文件。另外，在MUSIC目录还可以在建立一级目录放音乐，但仅限一级目录，软件无法识别二级以上的目录，这一点和PSP固件播放器倒有些相似。

5

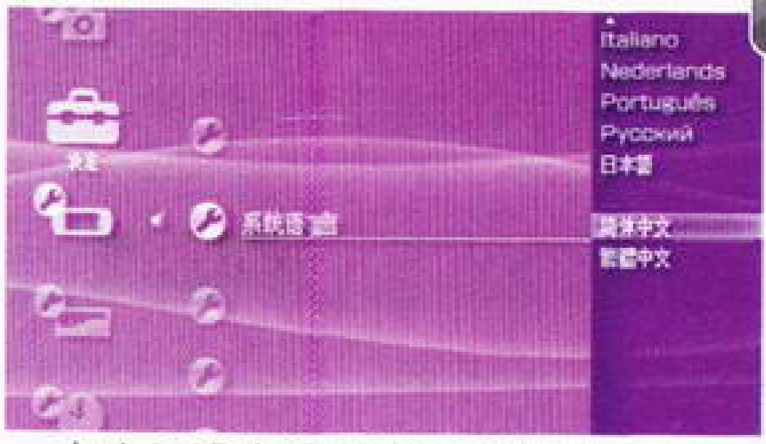
PSP LyricShow Player可以识别普通的LRC歌词文件。将歌词文件与MP3文件改为相同名称放到同一目录下即可。

快速上手

1

在PSP XMB界面中找到主机设定选项并进入。

2



在主机设定选项的系统语言中，语言选择为简体中文。

3

在主机设定选项的文字设定中，将文字设定为Simplified Chinese GBK (936)。经过以上的设定，PSP LyricShow Player中的歌词才能正常显示中文，否则可能会显示为乱码。

4

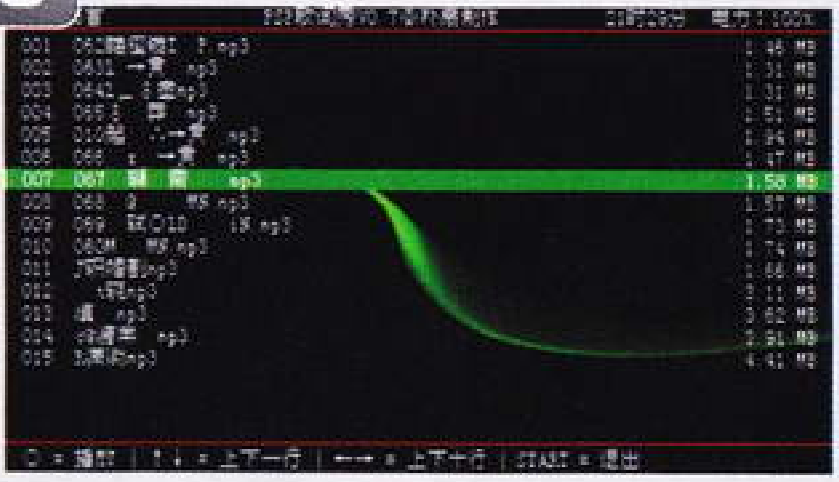
按R键可以打开英文输入法，左下角会显示虚拟键盘。字母的录入方法与PSP PowerWord一样。

5

找到PSP LyricShow Player软件，按确定键开始运行。

话梅杂志&3DM-SMV

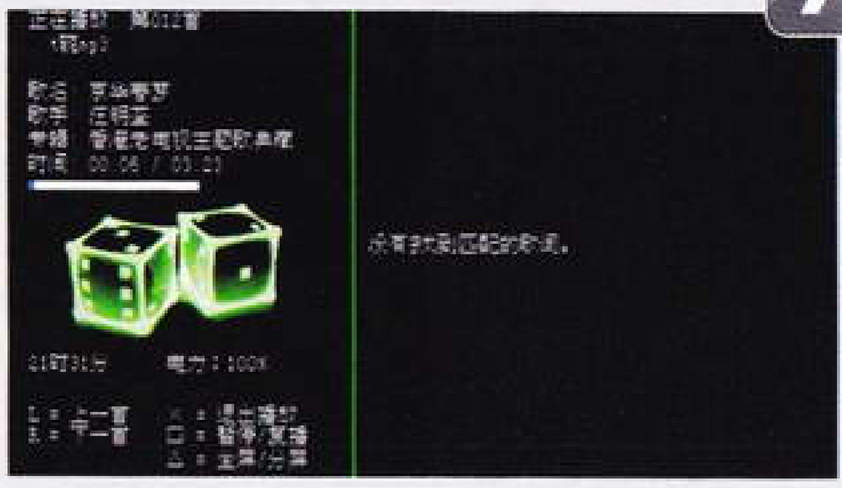
6



PSP 按键	功能
↑	上移一行
↓	下移一行
←	上移十行
→	下移十行
○	开始播放音乐
START	退出软件

软件会自动搜索记忆棒 MUSIC 目录下的音乐文件，并显示出来。界面上方会显示歌曲总数以及当前时间、剩余电量等信息，歌曲名后会显示歌曲容量。软件对中文文件名的支持不太好，某些以中文命名的MP3文件名会显示为乱码，但不会影响正常使用。

7



L	跳到上一首歌曲
R	跳到下一首歌曲
□	暂停、开始播放
×	退出播放界面
△	切换全屏、分屏歌词显示

在音乐文件上按○键进入播放界面。PSP LyricShow Player 可以读取 MP3 文件的 ID3 标签，显示歌曲名、歌手、专辑等信息。另外，播放时还会显示播放时间、当前时间、剩余电力等信息。

8

如果播放的歌曲有同名的 LRC 歌词文件，会同步显示歌词，歌词会自动滚屏。

9

播放中按△键可以切换到歌词全屏显示模式，适合显示比较长的歌词。再次按△键回到普通显示模式。PSP LyricShow Player 是在 LuaPlayer 基础上制作的脚本程序，目前实现的功能还比较简单。另外，使用中笔者还发现，软件对部分码率的 MP3 支持不太好，比如 48KPS 码率的 MP3 播放时会出现断断续续的现象，128KPS 码率的 MP3 播放则没问题。希望作者以后修复 BUG 的同时，加入更多功能。

一咬牙、一跺脚，购入了两款二手蓝光电影。不过买来立刻就后悔了。碟中的拍摄花絮是不少，但都没中文字幕，画质也非高清。而且愣是没看出播放效果和 AVCHD 有啥大区别，没办法，谁让咱电视太小呢。看来以后看片子还是首选 AVCHD 吧。等蓝光碟片降价、等电视上了 50 寸再说。

话梅杂志&3DM-SMV

全新3.93自制固件使用指南

文 寰仔 编 米格

3.90 M33自制固件发布已经有3个多月的时间，在这三个多月中，Sony官方又发布了两个版本的固件升级包，将PSP固件版本号更新到3.95。但由于两次更新幅度并不大，在4.0版官方固件放出前，Dark_Alex并不打算推出其他新版本固件对应的自制固件。不过M33小组不出手，并不代表其他黑客也不会出手。国外网站http://www.pspgen.com就在前些日子发布了3.93自制固件，为自制固件大家族又加入了一个全新的版本。3.93自制固件基于M33系列自制固件开发，并在其基础上加入3.93官方固件的功能和一些更人性化的改进，受到了不少玩家的青睐。下面我们就来看看它的安装和使用吧！

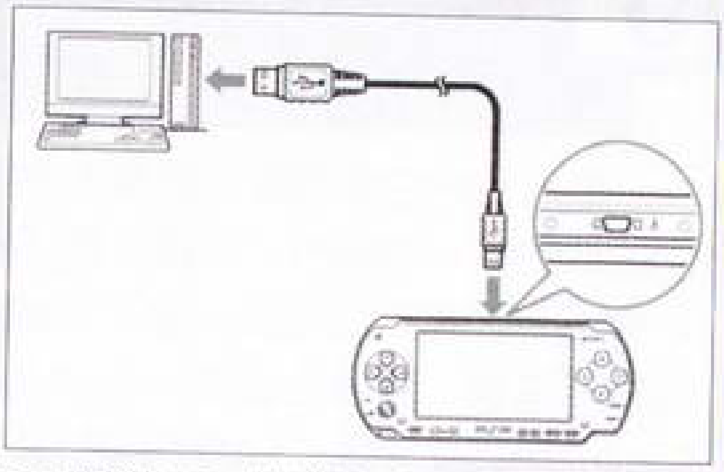
3.93自制固件安装指南

适用主机：PSP-1000/PSP-2000
适用系统：3.90 M33系列自制固件

1

上网下载3.93自制固件安装程序以及3.93官方固件升级包。

2



将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。

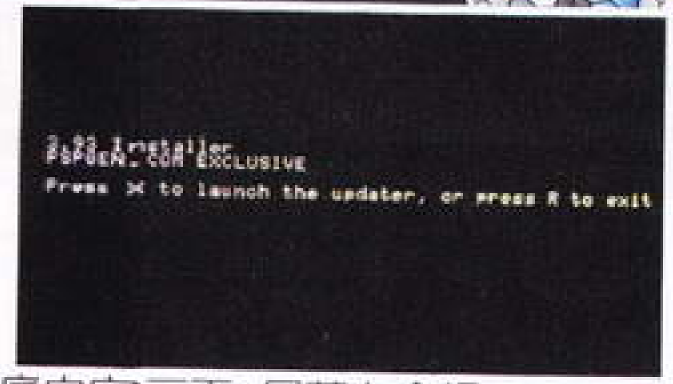
3

将解压获得的UPDATE文件夹复制到记忆棒PSP\GAME目录下。将3.93官方固件升级包改名为393.PBP，复制到记忆棒根目录下。

4

确定系统没有启动其他主题或主题插件，然后选择“游戏”→“Memory Stick”，找到PSP Update ver 3.93程序并启动。

5



进入黑底白字画面，屏幕上会提示，按下R键退出3.93自制固件升级程序，按下×键继续安装过程。

6

按照提示按下×键后稍等片刻，会进入Sony官方固件升级画面，与安装3.90 M33相同，根据提示接受协议后按方向键→不断继续下一步即可完成安装过程。另外，完成升级过程后一定要根据提示按确定键重新启动PSP，不要自行关机。

话梅杂志&3DM-SMV

7

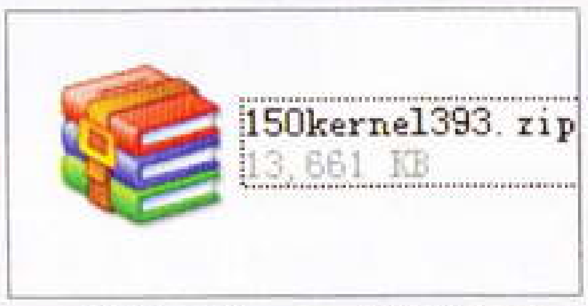
检查系统版本，已经更新为3.93自制固件。

3.93自制固件1.50内核安装指南

适用主机：PSP-1000/PSP-2000
适用系统：3.93自制固件

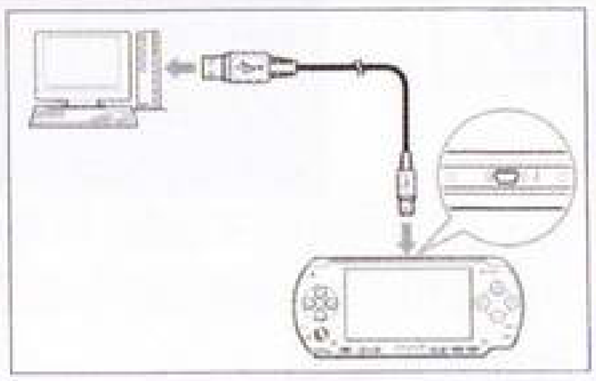
作者在发布新的自制固件后不久，又为旧版PSP献上了1.50内核补丁。与Dark_Alex不同，作者推出的1.50补丁中不仅仅包含了针对旧版PSP的1.50内核，还对Recovery Menu进行了改进，加入待机(Suspend device)和关机(Shutdown device)两个选项。旧版PSP安装此补丁后，将会同时获得1.50内核与改进的Recovery Menu，而新版PSP在安装后只能获得改进的Recovery Menu。下面我们同样来看看它的安装方法。

1



上网下载3.93自制固件1.50内核补丁安装程序以及1.50官方固件升级包。

2



将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。

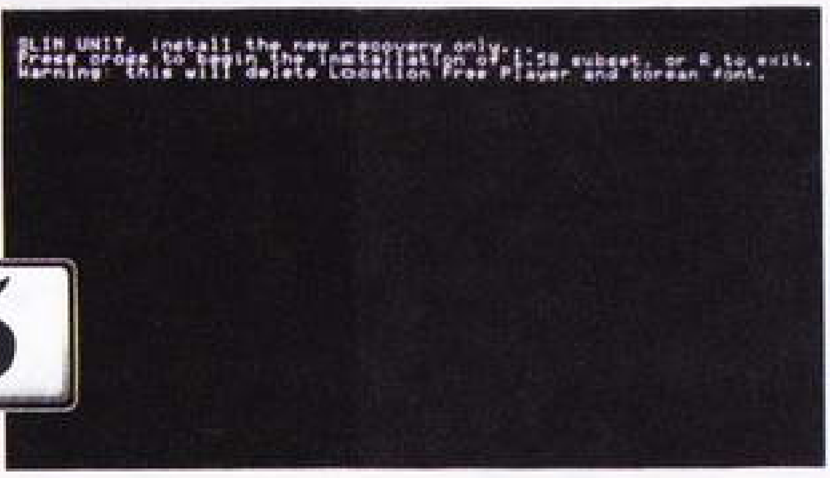
3

将解压获得的KERN15文件夹复制到记忆棒PSP\GAME目录下。将1.50官方固件升级包改名为150.PBP，复制到记忆棒根目录下。

4

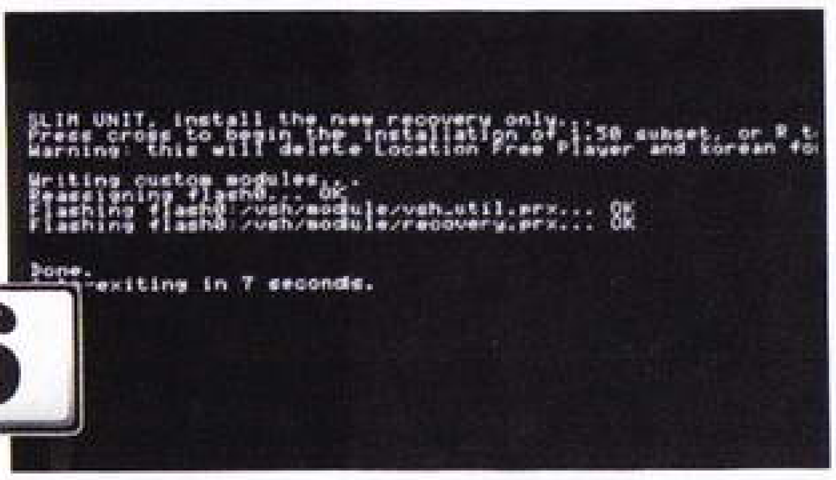
选择“游戏”→“Memory Stick”，找到1.50 Kernel Addon for 3.90安装程序并启动。

5



进入黑底白字画面，屏幕上会显示检测到的你的小P的型号，并提示按下R键退出3.93自制固件升级程序，按下×键继续安装过程。注意，安装会丢失Location Free Player与韩文字体，不过对于国内玩家而言，这两项基本上也没什么用处。

6



按照提示按下×键后稍等片刻，即可根据你的PSP型号完成制定安装并自动重新启动PSP。

话梅杂志&3DM-SMV

3.93自制固件使用指南

3.93自制固件并不仅仅是将系统内核改为3.93版，作者在3.90 M33的基础上还为自制固件加入了一些全新的功能，让玩家使用起来更方便。下面我们就来简单看看这些全新的功能吧。

1 XMB下直接进入Recovery Menu（修复菜单）

之前在M33系列自制固件下，我们想要修改一些自制固件的设置，比如激活一个插件，往往需要重新启动PSP并按住R键开机，才能进入修复菜单中进行修改，用起来显然比较麻烦。而新的自制固件修改了M33系列的这一不足之处，玩家在开启了Use VshMenu一项后，在系统界面下随时按下SELECT键，出现的将不再是功能有限的Vsh设定菜单，而是直接进入修复菜单，直接进行各项修改。如果只是简单的修改，选择修复菜单的“Exit to VSH”一项就能快速返回XMB界面了。如果是一些核心功能的修改，才需要重新启动PSP让修改生效。

2 重启更简单

刚刚我们也说到，新的自制固件虽然能快速进入修复菜单，但进行核心内容修改后依旧需要重新启动PSP。好在新的自制固件在修复菜单中添加了重新启动的选项（Reset device），让重启更容易，不用扳开关就能搞定。在安装了1.50内核补丁后，修复菜单主菜单下还能找到待机（Suspend device）和关机（Shutdown device）两项，如果你的PSP开关因为频繁使用而损坏，那么安装3.93自制固件会让你方便许多。

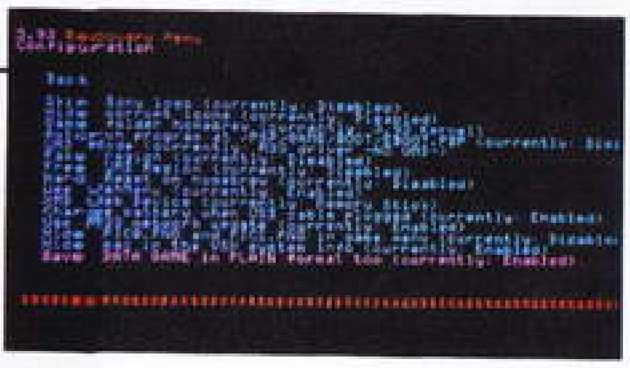
3 神奇电池直接做

新版自制固件的Advanced菜单中还加入了神奇电池制作选项。选择“Make Pandora Battery”可以制作神奇电池，选择“Make NORMAL Battery”可以将神奇电池还原为普通电池，选择“Read Battery Eeprom”会将电池信息备份在记忆棒中。当然，这些操作无法在有硬件限制的TA-085v2主板的新版PSP上使用。

4 隐藏Mac地址

许多玩家并不喜欢让别人知道自己小P无线网卡的Mac地址，而新的自制固件则允许你在系统信息中将Mac地址显示为一串00，不过开启这个设定需要在PSP启动后直接进入修复菜单中进行设定。

5 存档无加密



众所周知，PSP游戏的存档都进行过加密处理，这就为我们修改存档造成很多麻烦。而3.93自制固件中已经整合了原先的存档不加密插件，只要开启设置中的选项，就能直接在游戏中存储为非加密存档。

6 兼容性评测

在安装了3.93自制固件后，我们同样可以使用DC5、使用3.90 M33所能用的自制固件插件，另外，3.93官方固件提供的网络收音机新界面等功能也能很好地使用，不过根据作者的说法，3.93固件的PS模拟器并不很好用，喜欢玩PS游戏的玩家就需要注意些啦。

话梅杂志&3DM-SMV

玩转NDS

文 小超　编 米格

NDS软件学院

VOL.26

某日上网，突然发现不少Wii用虚拟主机VC游戏的种子。正在纳闷中，却发现原来VC游戏已经被破解。这意味着以后无需从Wii网络商店花银子购买，直接就能安装各种FC、SFC等模拟游戏了。还好自己之前只是买了两个VC游戏，不然真的要后悔了。下面先一起看看近期的NDS软件新闻吧。

软件新闻

DeSmuME 新版公开

继CVS版发布以后，DeSmuME的V0.8官方正式版也于4月中旬公开。新版包含可运行于Windows操作系统的WIN版和可运行于苹果操作系统的MAC版。两个平台的版本均修复了大量的代码错误，其中WIN版改进了对手柄的支持。MAC版的变化更大一些，加入了对声音的支持，可以进行截图，并添加了设置选项等。MAC版的DeSmuME经过升级后，在功能上已经和WIN版不相上下，看来MAC版将是开发小组近期重点扶持的对象。试着用DeSmuME V0.8 WIN版运行了几个游戏，情况仍不太乐观。《世嘉超级明星网球》进入后黑屏，《影之传说2》速度缓慢且有明显的贴图错误，《忍者龙剑传 龙剑》的运行速度倒是快了一些。看来，作者还要加把劲才是。

Will 英语阅读小助手新版公开

国产NDS软件Will英语阅读小助手于4月26日发布V1.20版。新版更换了界面，在下方加入了数个图标，用户可以直接点击图标启动相应功能；新版还增加了单词本，只要拖动单词到单词本图标上，就能将单词加入到单词本，以后用户可以随时进入单词本进行复习，包括查看单词的详细解释等，也能随意删除单词；加入书签，可以将当前阅读的位置保存下来，方便下次浏览；新版还加入了不少动画效果，让整个程序充满动感。另外，作者WillReno的另一款软件Reno Studio也将于近期发布V1.21 Lite版，增加对Wi-Fi模块的支持，可以透过无线网络与其他NDS主机通信传输文本。

话梅杂志&3DM-SMV

jEnesisDS 新版发布

NDS用MD模拟器jEnesisDS于4月20日推出V0.7版。新版加入了图层屏蔽选项；可以自由选择使用3键或6键手柄，但必须在游戏开始前进行选择才能生效；存档时会同时存储声音状态，当下次读取存档时能正确地播放音频；修复了Z80、6800 CPU代码方面的错误；重新编写了图层渲染代码，不少游戏的图像能正常显示了。新版jEnesisDS能够以较快的速度运行MD游戏，甚至某些游戏的速度超过了60 FPS，但部分游戏的声音还不太正常。

Lameboy 新版公布

NDS用GB、GBC模拟器Lameboy于4月下旬发布V0.11版。新版提升了CPU模拟效率，改进了图形渲染代码，修复了运行SGB游戏时多人操作引起的错误。Lameboy已经是目前NDS上最好的GB模拟器，游戏运行速度快，有声音，喜欢GB游戏的玩家不要错过哦。

软件学院

NDS 上玩 GG、SMS 游戏，ApprenticeMinusDS 使用教程

任天堂的GBA将大家带入了神奇的掌中模拟器时代。但到了NDS，由于多方面的原因，NDS上的模拟器并不多，众多模拟器的模拟效果也一般。现在软件作者们正努力改变这种状况，像Lameboy等模拟器正逐渐向成熟迈进。今天我们介绍的ApprenticeMinusDS是一款NDS上的模拟器新秀，可以运行世嘉家用机SegaMasterSystem(SMS)以及掌机GameGear(GG)两个机种上的游戏。

在4月20日，ApprenticeMinusDS推出了最新的V0.2.6版。新版中实现了即时存档功能，每个游戏都预留有10个档位；支持GG游戏的立体声效果；使用NDS的硬件机能进行2D渲染，图像质量更好；可以为游戏单独保存设置文件。初次运行ApprenticeMinusDS的朋友，可能会觉得界面很眼熟。其实，ApprenticeMinusDS与NDS上的MD模拟器jEnesisDS出自同一作者DittiMan之手。下面就详细介绍一下软件的使用方法。

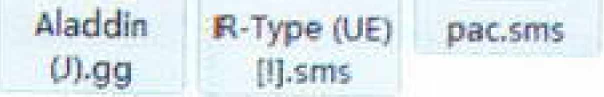
软件名称：	ApprenticeMinusDS
最新版本：	V0.2.6
软件作者：	DittiMan
官方网站：	http://www.workingdesign.de

安装

1 上网下载ApprenticeMinusDS并在电脑端解压缩。

2 将解压缩后得到的模拟器主程序ApprenticeMinusDS.nds拷贝到烧录卡内存或存储卡中。

3 将SMS、GG游戏的ROM拷贝到烧录卡内存或存储卡的任意位置。

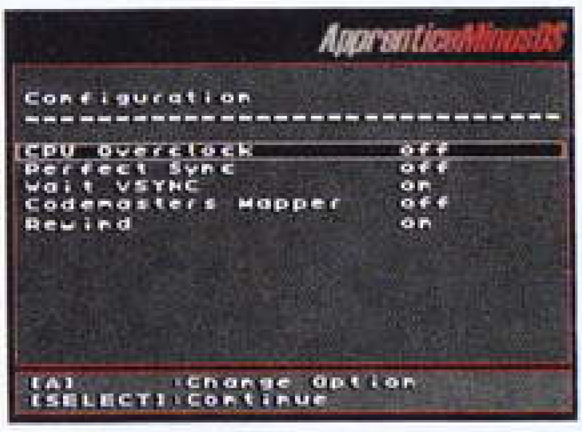


快速上手教程

1 打开NDS，找到ApprenticeMinusDS.nds并运行。

2 首先上屏会出现模拟器LOGO界面。

3 稍等，下屏会出现模拟器的设置界面。我们用十字键移动光标，按A来改变选项。建议使用默认设置即可，设置完毕后，按SE－LECT键进入文件浏览界面。



英文	说明
CPU Overclock	CPU超频
Perfect Sync	画面同步
Wait VSync	等待垂直同步
Rewind	时光回转

4 ApprenticeMinusDS可以浏览烧录卡内存或存储卡内的所有文件夹，我们用十字键来移动光标，按A键进入下级目录，按B键返回上级目录。

5 找到游戏ROM后，按A键开始运行。

6 经过短暂的载入，游戏开始运行，上屏显示游戏画面。

NDS按键	GG、SMS按键
↑	↑
↓	↓
←	←
→	→
A/Y	2
B	1
START	START
SELECT	进入设置界面
L	画面倒退
R	画面快进
L+R	进入即时存档界面
X+R	切换上、下屏画面

话梅杂志&3DMFSMV

7 游戏运行时，下屏显示ROM文件名、容量、模拟机种、运行制式、游戏国别等相关信息。

8 游戏运行中，点下屏空白处可以暂停游戏，点击上屏左上方的File Config可以进入设置界面。界面中的选项和模拟器的开始设置界面一样，但这里的设置仅针对当前运行的游戏有效，而不是针对于所有游戏。按X键保存设置，按SELECT键返回游戏。

9 ApprenticeMinusDS还支持一个很奇妙的时光回转功能。即使是高手在玩游戏时也会失手，比如被敌机撞到或掉进深渊。时光回转功能则如后悔药一样，可以让你将游戏倒回去，再重新来过。如果你在游戏中有失误，可以按L键倒退画面到失误之前的位置，按R键则为快进画面。时光回转功能与平时用的S/L大法不同，S/L大法利用的是即时存档功能，操作比较麻烦，时光回转则可以直接在游戏中使用，操作简单。有了这个功能，菜鸟也能轻松通关。但前提是，需要在设置中将Rewind选项打开。

10 游戏中同时按L、R键可以进入即时存档界面。每个游戏软件都提供了10个档位。用方向键移动光标，按X键存储进度，按A键读取进度，按SELECT键则返回游戏。虽然ApprenticeMinusDS开发不久，但已经表现出优异的性能，可以运行大部分的SMS或GG游戏，画面贴图基本没有错误，游戏速度和声音均正常。再加上ApprenticeMinusDS的强大功能，可以说是NDS上最强的GG、SMS模拟器。接下来的日子，作者所要做的就是继续完善细节功能，比如加入对FM音源的支持等等。让我们期待一个更强大的ApprenticeMinusDS吧。

最近国内流进来一批二手的NGC无线波鸟手柄，还有Wii右手遥控器手柄，价格出奇便宜。在淘宝上找到一个看似可靠的卖家，斗胆下了单，波鸟加遥控器再加上Xbox360的无线手柄，竟然只要了300元。货发来一看，成色果真“二手”得可以，但使用完全没问题。想想这堆东西如果是全新的可要900元啊，心里也就释然了。

烧录卡新闻站

VOL.32

文 Raeca 编 米格

近来新上市的烧录卡可谓种类繁多，不仅有仿造R4的N5、E7，更有全新崛起的iTouchDS，让不少玩家挑花了眼。然而，烧录卡并不是一款单纯的硬件产品，它更多的价值其实体现在后期的软件维护上。如果没有软件的更新，不仅功能有限，甚至连今后游戏的兼容性都无法保障。所以，笔者建议大家在新卡上市时多关注一下软件方面的更新，看看厂商方面是否“负责”，然后再进行购买，方可保证自己的投资。

M3/G6

厂商网站：http://www.gbalpha.com

M3DSR/G6DSR新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)存储：microSD卡(SDHC)

电影卡(GBalpha)小组于4月25日针对M3DS Real与G6DS Real两款烧录卡进行了系统内核的升级，最新的系统内核版本号为V3.5X。这次的更新解决了欧版与美版《美妙世界》、欧版《国际象棋》、欧版《终极挑战》使用软复位后死机的问题，现在可以使用软复位正常游戏；解决了欧版《连锁纸牌DS》与日版《新时间飞船DS 噗通噗通大作战》存档错误导致死机的问题，现在可以正常存档并使用软复位游戏；增加了自动中文名称显示对照，支持到2257号NDS游戏ROM。

M3DS Simply新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)存储：microSD卡

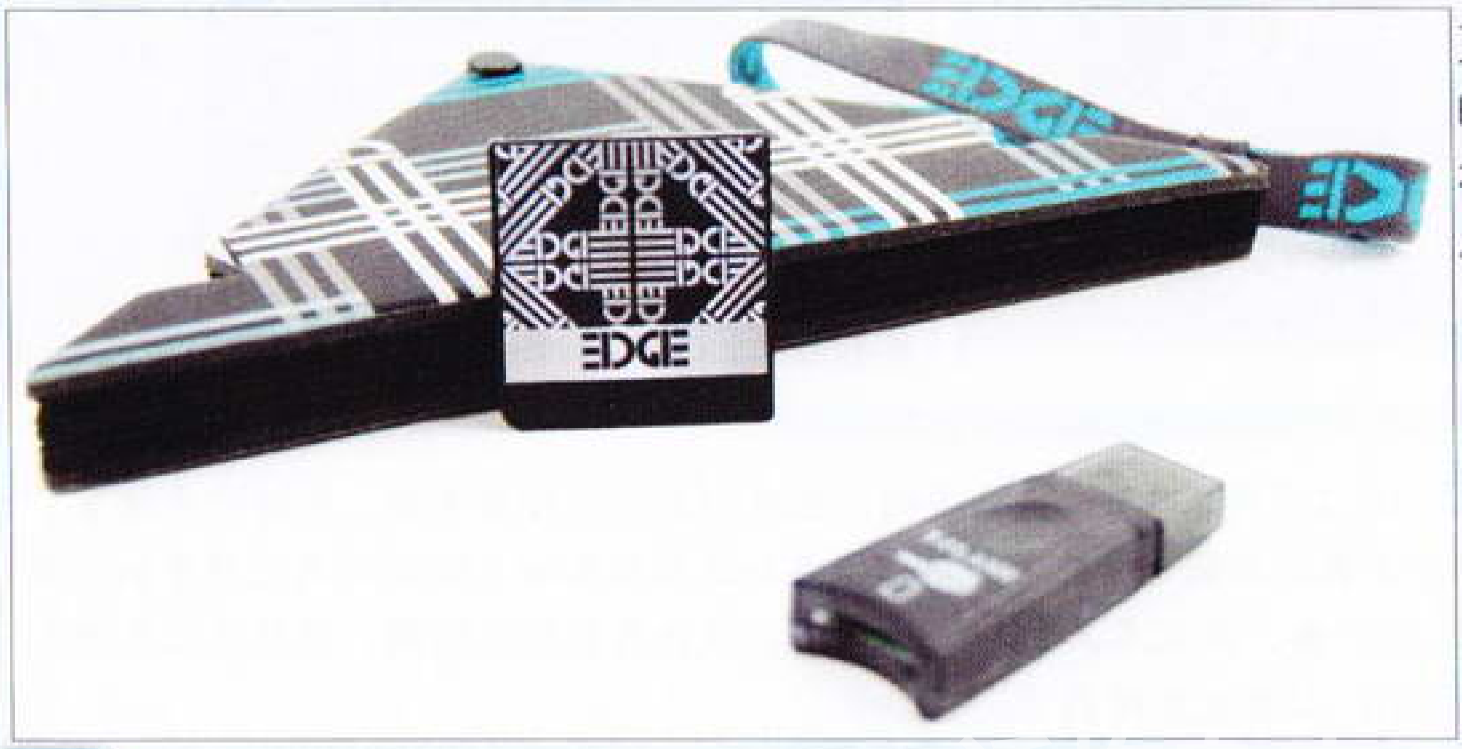
电影卡(GBalpha)小组于4月25日针对M3DS Simply烧录卡V1.13内核以及更早的版本进行了升级，更新后NDS主机下屏幕版本显示为V1.14。这次的更新解决了日版《简单系列Vol.35 原始人》、日版《爆笑无人岛生活》、日版《太鼓之达人DS 7岛大冒险》与欧版《连锁纸牌DS》不能正常运行的问题。

EDGE

厂商网站：http://www.edge-ds.cn

刀锋EDGE新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)存储：microSD卡(SDHC)



刀锋EDGE小组于4月中旬发布了刀锋EDGE烧录卡最新的V1.33版系统内核文件。由于刀锋EDGE烧录卡在兼容性上的优异表现，此次更新主要在于金手指数据库的扩充，并且修正了个别ROM在游戏中出现死机的问题。同时开发小组表示，为了增加刀锋EDGE烧录卡的亲和力，将于近期推出界面编辑器，以便于玩家DIY自己喜欢的界面主题。

EZFlash

厂商网站：http://www.ezflash.cn

EZ5新版内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡

EZFLASH小组于4月上旬发布了EZ5烧录卡的最新内核1.72公测版。此次更新主要改进了EZ5烧录卡的存档模式，将原先使用专用芯片进行存档改为直接存放至microSD卡中。更新后，存档将更加稳定且迅速，并且存档文件的尺寸将增加至512KB，兼容原先旧版内核存档，并兼容其他烧录卡的同类型存档。另外，据有关人士透露，兼容SDHC标准的升级版EZ5——EZ5 PLUS很快将与大家见面。

AceKard

厂商网站：http://www.acekard.com

AK2新内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

Acekard小组于4月25日针对AK2烧录卡进行了系统更新，最新版本为4.07a12。这次更新主要是修改了存档引擎，增强了存档的稳定性。除此以外，内核并没有其他进化，与上一个版本并没有太大的区别。

ELink

厂商网站：http://www.gbaelink.com

ELink新版传输软件发布

类型：GBA
存储：512Mb/1Gb

ELink小组于4月19日推出了ELink烧录卡传输软件V5.20测试版。新版本修正了V5.1版中保存金手指时时间过长的问题，解决了调用保存金手指死机的问题，同时还增加了金手指全局关闭功能。到现在为止，ELINK已经完全实现当初所承诺的几大特色功能：1.即时存档；2.即时攻略；3.即时金手指；4.SMS记忆系统。

开启全即时时代

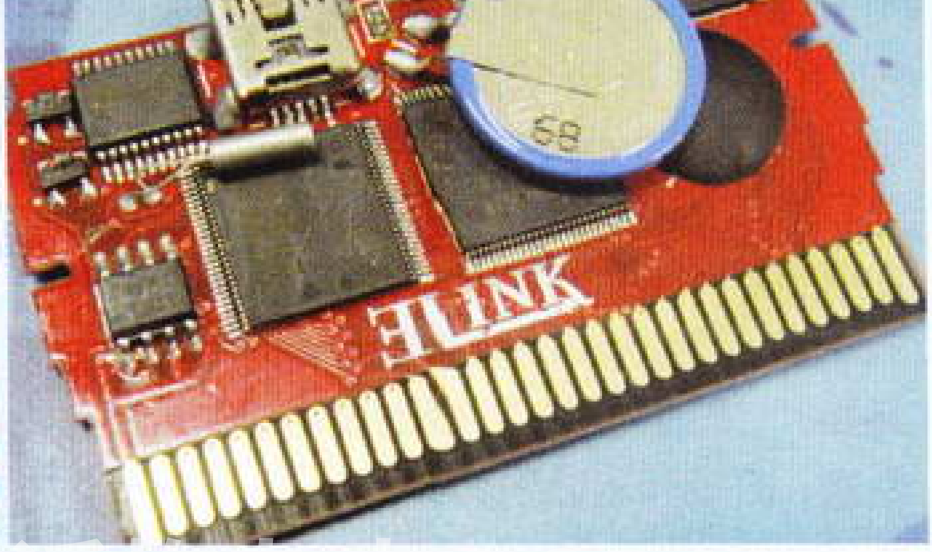
ELink新功能评测

文 FFSky 编 米格

相信熟悉烧录卡的朋友们对ELink这个品牌都不会陌生，在NDS烧录卡市场如火如荼、烧录卡厂商争先抢夺NDS烧录市场的份额而忽视了有广大群体的GBA市场的时候，ELink小组却将目光转向短缺的GBA烧录卡市场，生产了同名烧录卡ELink，弥补GBA烧录市场的空缺。相信所有经历过GBA时代的NDS玩家都对GBA时代无数大作记忆犹新吧，凭借主机向下兼容的特性，配合ELink、ELink Lite助阵，你依旧可以在新一代掌机上体会那熟悉的感觉。新版ELink改进了生产工艺，制作了采用标准miniUSB接口的产品，传输速度有不小的提高，再加上ELink小组努力地改进了电脑端的转换软件，一口气推出了即时存档、即时攻略、即时金手指三大功能，把GBA烧录卡的技术推向了全即时时代，在兼容性和功能上完全超越早期其他GBA烧录卡。

硬件篇

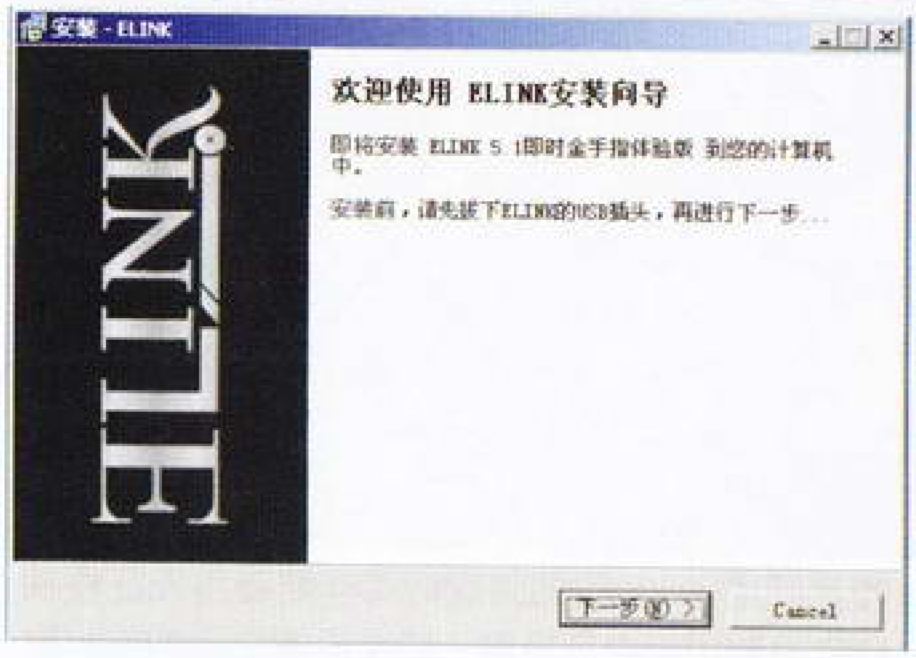
新版ELink采用了纯色外壳，目前有黑色和白色可选，比起之前的透明外壳更加漂亮，同时笔者还感觉到新的外壳材质更加坚固耐磨。卡上贴纸风格和包装设计相似，金色的ELink字母特别抢眼。这次ELink采用了两颗螺丝来固定，比起之前只有中间一颗螺丝固定要更稳固。打开外壳后可以看到ELink采用了红色电路板，这个也和之前的卡带不一样。之前提到了最初的ELink并没有采用标准的miniUSB接口，玩家必须使用ELink附带的专用数据线来烧录游戏，如果你还有数码相机、PSP等设备，无法使用通用的线材就会造成许多多余的麻烦，而且一旦ELink烧路线出了问题也不好另外配购。而这次采用标准miniUSB接口的ELink，使得数据线通用性得到保证。玩家无论使用PSP数据线还是MP3数据线都可以给ELink传输数据，出门携带也方便了许多。ELink小组向笔者介绍说，ELink除了采用标准miniUSB接口外，对内部的电路进行了重新设



磁碟杂志 & 3DM-SMV

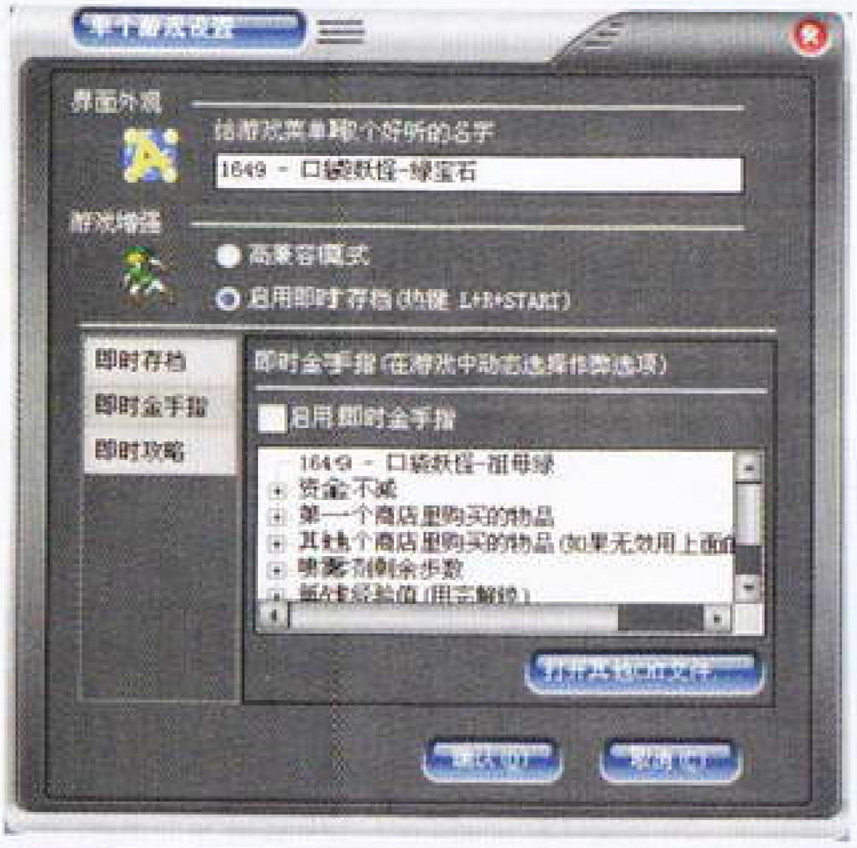
计，内部芯片和电气性能都得到了升级，对比旧版的电路我们发现，为了安置标准的miniUSB接口，存储芯片都变得更加精巧了，同时新版ELink的PCB用料、金手指的沉淀工艺都得到了更多的改进，从这也能看出ELink小组所付出的努力。

软件篇

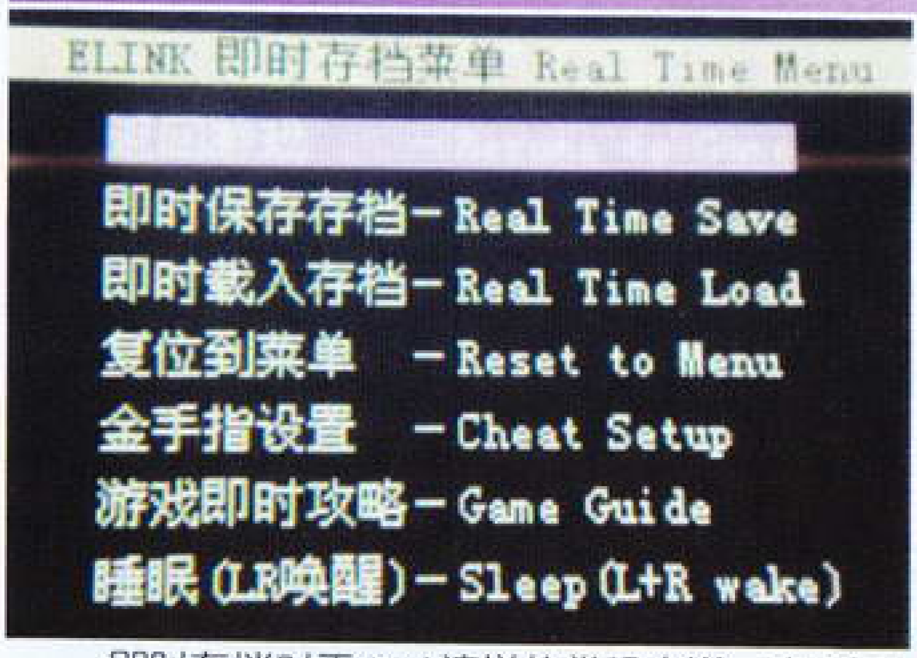


新版ELink更让人震撼的是它带来的即时存档、即时攻略、即时金手指功能。虽然末期的SC、M3等GBA烧录卡都已经实现了这些功能，但在之后由于转战NDS市场，对一些新的GBA游戏兼容性就有待考究了。而ELink则是在保证了优秀的ROM兼容性的基础上，通过全新的技术实现了全即时功能。首先我们需要在电脑端使用ROM转换软件时加载这些功能对应的选项，这对于经历过GBA时代的玩家应该都不陌生，转换后的ROM配合ELink内核就能添加这些辅助功能。

下面我们就来说说转换软件的具体使用方法。软件图形化界面令新手也能轻松上手，不过需要注意，在安装电脑端软件的时候，是不能连接ELink卡带的。转换软件暂时还不支持Vista系统，这一点不能不说是一个遗憾，当然支持Vista系统的转换软件也在制作中。在安装完成后，打开软件，添加游戏列表，再双击游戏名称进入转换设置，你就会发现软件有高兼容模式和即时存档两种ROM转换模式。顾名思义，高兼容模式就是以兼容性为优先，最大限度地保证GBA游戏的运行，当然这个模式是没有其他附属功能的。而选择即时存档模式我们就能开启即时存档、即时攻略、即时金手指这些附加功能了。



即时存档，斗转星移

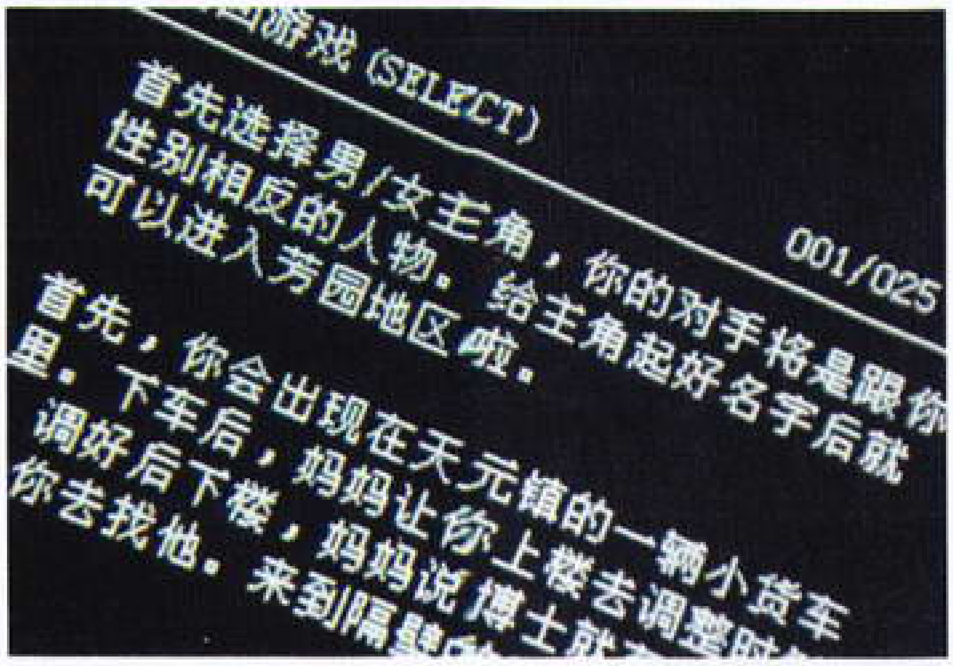


即时存档对于GBA这样的掌机来说，自然是个很实用的功能。不少GBA游戏都不允许玩家随时随意地存档，这对于便携主机的GBA来说，自然十分不便。当你因为某件事不能继续游戏的时候，有了即时存档的功能，就可以随时保存进度，不用再花费时间重新攻关。另外，对于一些难度较大的游戏也可以利用即时存档，使用Save/Load大法，从而一次性突破游戏关卡。虽然在GBA烧录卡末期即时存档不算什么稀奇功能，但由于ELink采用了NorFlash存储芯片，开发即时存档的技术难度就增大了许多。采用相同硬件架构的即时存档功能在ELink之前也只有法国的EA公司成功开发出来过。想要在ELink上使用这个功能，首先我们需要在转换软件中进行设置，勾选即时存档选项。在启动游戏后按L+R+START键就会呼出即时操作主菜单。只要移动到“即时保存存档”一项并按A键确定，屏幕就会出现“即时存档保存中”的对话框，稍等几秒

就能完成存档过程。读取即时存档同样需要呼出主菜单，选择“即时载入存档”一项就能返回之前储存的游戏状态了。ELink的即时存档功能无论是写入还是读取都非常迅速，笔者测试了《口袋妖怪》等10款游戏，都没有任何问题。

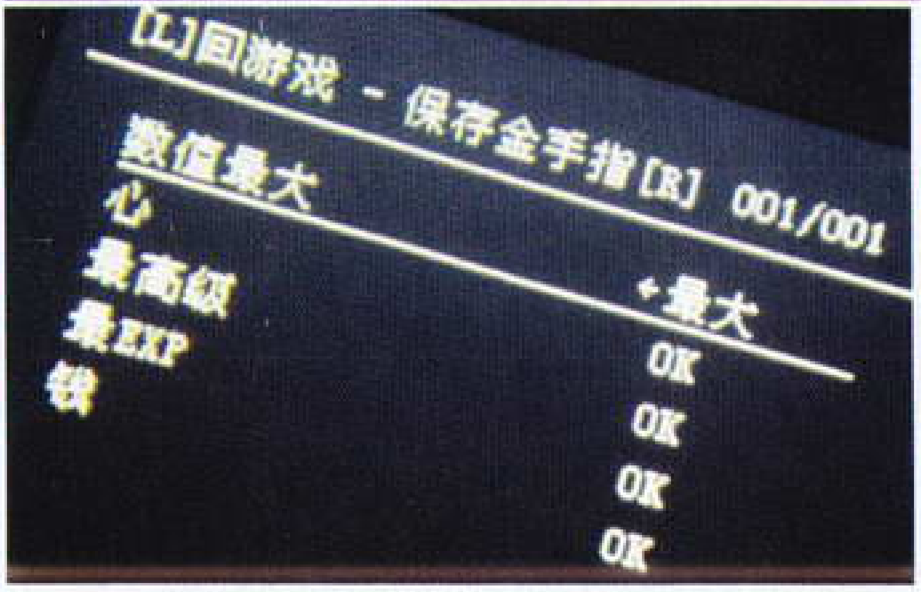
即时攻略，想看就看

掌机携带在外，游戏中万一遇到问题想要上网查攻略自然是很不方便的，而找不到要领即使努力一下午也未必会有成果，因此在游戏中看攻略就成为一项与即使存档同样重要的方便功能。



想要使用ELink的即时攻略同样需要首先在转换软件设置页面进行设置，切换设置页面的即时攻略部分，点击左下方按钮我们就可以把TXT格式的攻略文本直接添加进去，当然你也可以复制文本到攻略区。在游戏时同样是按下L+R+START进入主菜单，选择“游戏即时攻略”就可以在游戏遇到困难的时候快速查看攻略了。查阅完后按下SELECT键就能快速返回游戏当中。

即时金手指，随心所欲



ELink的金手指技术也是开发小组引以为傲之处，转换软件中已经内置了丰富的GBA游戏金手指代码，一般常见的游戏大作自不用说，即使遇到代码库中没有的游戏，我们也可以在网上下载CHT格式金手指代码文件，并点击即时金手指页面下方的“打开其他CHT文件”来手工添加金手指。同样是在游戏按L+R+START进入即时主菜单，选择“金手指设置”一项，就可以查看转换ROM时已经添加的金手指了，用方向键的左、右进行开启金手指和关闭金手指的切换，设定好后按R键保存，返回游戏就可以享受无限金钱、无限生命的快感了。顺带一提，即时主菜单中还具有游戏复位和主机睡眠等功能，复位可以不用关机回到烧录卡内核菜单，从而减少对主机开关的磨损以及玩家时间的浪费。睡眠这个功能最早是在一些GBA游戏中出现的，在暂时不玩的时候可以实现节省电力待机的目的，随着ELink小组的努力大部分游戏都可以通过烧录卡内核实现这一功能。

结语

ELink在上市之初就是一款很具性价比的产品，但开发组并没有仅仅满足于这一点而止步不前，而通过不断改进实现更加完备的功能。对于想要重温GBA经典游戏的玩家来说ELink的确是不错的选择。

诺梅杂志&3DM-SMV

要多华丽有多华丽

iTouch DS烧录卡评测

文 寰仔 编 米格

回想当年GBA时代的烧录卡市场，就那么几个牌子，而且各品牌特征突出，考虑到价位、性能，玩家很容易就能找准定位，选出适合自己的产品。如今随着NDS烧录卡进入末期，各厂商、各小组手中都拥有成熟的技术，价格战早已经将市场打得火热。一款产品想要获得玩家的青睐，不仅服务要到位，还需要凭借更为丰富的亮点才能吸引玩家的目光。iTouch DS正是这样一款产品，凭借成熟的功能、亮丽的界面和独特的收藏功能吸引了玩家的眼球，下面就让我们一起来看看这款产品吧。

iTouch DS
官方网站：http://www.itouchds.com
内核版本：V1.3

介绍篇

iTouch DS作为NDS烧录卡市场晚期推出的三免外存储烧录卡产品，它的功能自然是非常全面，首先我们来看看厂商所推崇的产品亮点。

全新动态菜单再现华彩的乐章，带来视觉新享受；
NDS游戏多存档备份、即时存档（目前尚未实现）、AR金手指支持；
支持SDHC标准的microSD卡；
灵犀轻触，内建快速一键通引导功能；
NDS主机启动画面处按B键：引导到SLOT-2设备的NDS模式，按SELECT键：引导到SLOT-2设备的GBA模式；
Clean ROM支持，无须电脑软件转换，游戏兼容性100%；
全面支持自制软件，自动DLDI，支持Moonshell多媒体；
新自制软件界面定制功能iApplication，启动图标随心定义快捷方式；
友好的动态图形界面和全程按键、触摸操作；
硬件缓冲高速传输，支持各种速度的microSD卡；

▲欧美版包装简单精巧。

超低功耗设计，持久的运行时间，满足长时间持续使用需要；
强大设备互联功能，GBA游戏扩展、振动包、网页浏览器全面支持；
全面支持Wi-Fi无线网络和Download Play功能。

硬件篇

▲iTouch做工相当精细，弹簧式TF卡槽插卡后也非常平整。

考虑到运营方面的需要，iTouch DS也分为多个区域版本，本次笔者拿到的评测样品是iTouch欧美版产品，也就是面向欧美地区销售的版本。除了欧美版外，iTouch DS还有亚洲版与日本版。不同版除了产品包装不同外，界面语言也各不相同，欧美版就支持英语、意大利语、法语等语言界面，亚洲版则支持汉语、韩语、泰国语等多种语言界面，而日本版则是以日语界面为主，玩家在购买时需要加以区分。笔者也从厂商那里了解到，虽然iTouch DS中文官方网站已经开放，但这款产品的中文版实际并未大规模生产上市，目前主要还是以出口海外的英文版为

主，大家购买时需要多多注意。

首先我们还是来看看英文版的包装，它采用普通纸壳折叠包装，体积小，顶部还有纸挂环，可以方便地挂在货架上。iTouch DS包装上的图案比较独特，LOGO的样式也很吸引人，右上角印着区域版本以及microSD、SDHC的字样，玩家在购买时一定要注意区域版本。另外，中文版包装与英文版在外形上就有着很大区别，中文版采用了类似SCDSO的书型硬壳包装，外形也比英文版大，并在开合处贴有封条。打开产品后里面是一个塑料托架，托架的上半部分放着主卡，下半部分放着一个microSD卡读卡器，不过从下半部分塑料托架的外形来看，这部分本来是设计用来放置GBA端扩展卡的，估计厂商在不久后就会推出配备震动卡、内存扩展卡或GBA扩展卡的豪华装产品。

iTouch DS主卡采用黑色磨砂塑料卡壳，做工精细，表面贴纸图案与外包装相仿。microSD卡插槽开在顶部，采用弹簧卡槽，将microSD卡插入后完全没有任何突起。整个主卡的大小完全根据正版卡片设计，薄厚适中，能够轻松插入NDS、NDSL主机，并且同样没有任何突起。现在读卡器似乎也成了烧录卡的标配，小小的读卡器成本虽然不高但为玩家提供了不少的方便。iTouch DS附赠的microSD读卡器小巧精致，黑色外壳，并有USB顶盖，携带起来非常方便，支持USB 2.0高速传输。从整个硬件配置来看，iTouch DS还算不错。

软件篇

▲华丽的界面。

厂商最为推崇的就是iTouch DS的软件内核了。iTouch DS界面简单好用，友好的操作模式借鉴了DSTT、M3DSR等各种烧录卡的长处，并独创了软件、游戏快捷方式功能，使用起来更加方便，下面我们就来看看它的内核使用吧。

iTouch DS中并没有附赠产品驱动光盘，因此我们首先需要到官方网站下载对应区域版本的最新内核包。下载后解压缩，将获得的iTouch目录与boot.eng(欧美版)文件复制到microSD卡根目录下。iTouch支持SDHC大容量高速microSD卡与普通microSD卡，并且不挑卡速，内部硬件缓冲让任何microSD卡运行游戏都不会有拖慢现象。完成复制工作后，直接将microSD卡插入主卡，然后开动NDS主机，就会进入烧录卡主界面了。

第一次进入产品主界面，玩家们一定会被其独特的界面风格所吸引。iTouch DS的内核界面风格与包装相仿，采用白色和橙色主色调，界面上屏显示着iTouch DS的LOGO和内核版本，下屏则是三个水晶按钮与图标预览区域，三个图标分别是iCARD、iFAV和iGAME，选择某一图标后会出现绚丽的动画效果。玩家一定会奇怪iTouch DS怎么没有设定界面，那是因为这款烧录卡独特的全傻瓜操作，基本不需要任何系统设置，如果想要引导GBA端卡带，直接在开机按住相应快捷键即可，想要设置语言，直接进入iFAV启动设定程序即可，其他均不需要任何多余设定。而游戏启动模式则需要在每个游戏处进行单独设定，因此它并不具备单独的系统设定功能。

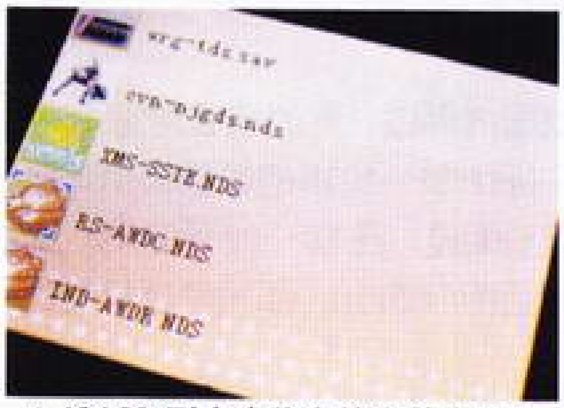
▲ iGAME界面。

首先我们进入最下方的iGAME来看看它的游戏功能。iGAME菜单下，烧录卡上屏会加入当前路径显示和功能提示，下屏则是过滤后的文件列表，只列出了NDS ROM以及自制软件的图标和名称。在操作界面中按十字键上下可以选择ROM，按L、R键可以快速翻页，直接按下A键或是点击下屏想要运行的ROM文件就会启动它，内核会根据默认设定来开始游戏。在游戏图标的右侧会看到一个齿轮状图标，按十字键右选择它再按A键就会进入游戏设定页面，这一点和DSTT类似。不过千万不要直接在屏幕上点击齿轮图标，这样还是会直接启动ROM，希望厂商能够在之后的内核中改进这一点不足。进入设定页面后，我们会看到一大堆图标，iTouch DS的各种设定与M3DSR相似，但由于没有文字说明，使用起来确实有些费劲，各按钮对应功能如下表：

▲类似M3DSR的游戏详细设定菜单。

诺梅杂志&3DM-SMV

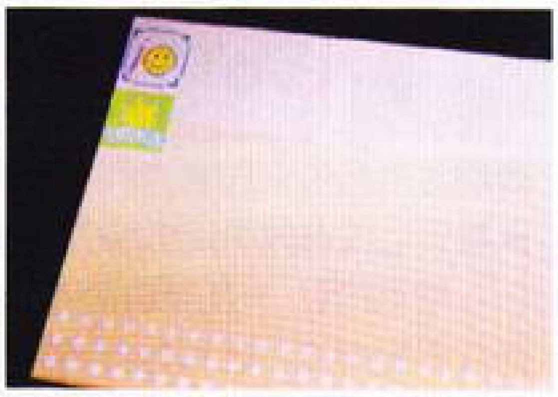
位置	功能	备注
左 1	选择金手指文件	iTouch DS 内核中内置了金手指数据库，同时也允许玩家将 AR 代码金手指保存在烧录卡中，为单个游戏指定专用金手指文件。
右 1	金手指选项	当选择的金手指文件中有当前游戏的金手指代码时，点击这个按钮可以进入代码页，选择想要开启的金手指代码后按 B 键返回。
左 2	金手指开关	有 OFF（禁用金手指代码）、SWITCH ON（使用热键即时开关金手指）和 ALWAYS ON（始终启用）三项。选择 ALWAYS ON，金手指选项中选择的金手指会始终开启，选择 SWITCH ON 在游戏中按下 SELECT+ 十字键左则为开启金手指，按下 SELECT+ 十字键右则为关闭金手指。
右 2	软复位选项	设定软复位热键，选择 OFF 为关闭软复位功能，或者选择 L+R+B+A+X、L+R+B+A+Y 一组热键来激活软复位，某些游戏开启软复位可能导致无法运行。
左 3	慢动作选项	允许游戏中放慢速度，可选热键为 L+SELECT 或 R+SELECT，选择一组热键激活该功能后，在游戏中按下这组热键就能减慢游戏速度。
右 3	慢动作等级	选择放慢速度的等级，共有 LEVEL 1～LEVEL 5 五种可选级别。
左 4	存档备份	iTouch DS 提供了两个备份存档位，在这里我们可以将当前游戏存档备份一份到 .sa1、.sa2 的 ROM 同名文件，如果游戏进行得不顺利，我们可以再将备份的存档导回。
左 5	Download Play 开关	如果需要一卡多机联机游戏，则需要在这里将选项设置为 Dovvnload Play。


▲ iCARD 列表中将存档文件也显示了出来。

当完成设定后，点击屏幕右下方的✓为保存设定，点击×为取消当前设定。选择保存设定后，会返回游戏列表 iGAME 主菜单，启动游戏就能激活刚才的设定啦。

介绍完 iGAME，继续让我们来看看 iCARD 菜单。iCARD 菜单会将存储卡上的所有文件列出，这里的主要作用有两点，第一是用来启动自制软件，通过这里启动自制软件会自动打上 DLDI 补丁，解决兼容性问题，第二个功能是用来创建快捷方式，不论游戏ROM还是自制软件，快捷方式都需要在这里进行创建。选择一个文件，点击X键后上屏就会提示你是否创建程序快捷方式，按下A键确定后，快捷方式就可以在 iFAV 中找到啦。iCARD 菜单中虽然也可以启动游戏 ROM，但这里是无法进行设置的，因此还是推荐大家进入 iGAME 中启动游戏 ROM。另外，在iCARD模式下，选择任意文件按下A键都会打开它，只是如果你打开的是图片、存档或其他非NDS ROM文件，都会停留在黑屏死机状态。尤其需要注意，iTouch DS内核并未内建多媒体系统，像是图片、音乐文件，直接在iCARD中打开都会导致死机。

▲按下 X 键后提示是否创建 iFAV 快捷方式。


▲ iFAV 界面。

最后让我们来看看 iFAV。iFAV 的功能就相当于电脑上的收藏夹，如果你嫌每次都要进入文件浏览菜单中寻找游戏太麻烦，那么就可以在 iCARD 模式中为游戏创建一个快捷方式，每次开机只要进入 iFAV 中选中快捷方式图标，按下 A 键就能快速开启游戏啦。iFAV 的功能设计更加人性化，而且 iFAV 菜单中下屏只会显示 ROM 的图标，没有文字说明，而且图标紧密排放在一起，这样就能同屏摆放许多个游戏了。如果想要删除某个快捷方式，通过十字键将其选中后按下 X 键，并按 A 键确认，就能将其从下屏移除。另外，ITouch DS 惟一的设定项目——语言设置，也是通过快捷方式的形式存放在收藏夹里的，运行它之后我们就会看到语言选择界面了。欧美版集合了多国语言，选定后按 A 键确认，系统就会提示你重新启动 NDS 主机，这时只要根据提示重新开机就可以啦。

▲语言设定菜单。

总评

最后我们要说的自然是兼容性和价格，经过笔者一番小试，运行了 10 多款游戏，iTouch 均有良好的表现，游戏存档也和 R4 一样，会自动探测存档大小并存储为ROM同名文件，自制软件的兼容性也没得说，MoonShell、MP3Player 等软件均能顺利运行。我们从厂商那里也了解到，这款烧录卡在国内正式上市后的售价将会是 188 元，这样的价格不知道是否能在当今低价市场中立足。

掌机市场扫描

5月1号和几个同事一起去逛街，发现街上的人还不是一般的多，几条步行街都被行人塞得水泄不通，想不到虽然假期减少了，但人们出行的欲望却丝毫没有减少。好，下面就让我们来关注一下近期的市场行情吧。

栏目主持／乌冬

乌冬 深圳

相信本文完稿的时候，各位玩家都已经度过一个欢乐的五·一假期了，趁着假期对市场带来影响的余热还没过，笔者就带大家来看看近期深圳电玩市场的价格走势吧。

每年的五·一都是消费的高峰期，趁此机会电玩商家都纷纷推出各种各样的酬宾活动来吸引顾客，在众多的优惠手段中，捆绑销售的套餐通常是商家最常用的手法。这种手法同时也很受买家的青睐，特别是对PSP不是很了解的人来说，购买套餐能一次到位，省了不少事。一般的套餐都包含了购买主机所需要搭配的主要周边，常见的包括屏幕保护贴膜、记忆棒、数据线等，部分套餐还会有挂绳或收纳包等。虽然以套餐的形式购买比单独购买在价格上要便宜不少，但也要注意碰到偷龙换凤的情况。套餐的价格视配搭的周边而定，PSP－2000＋组装4G记忆棒＋原装Hori膜＋数据线的组合价格一般在1600左右，如果配搭的是组装或国内周边，则价格会便宜50～100元不等。五·一过后PSP－2000的单机售价有所下调，不过跌幅不是很明显，在10～20元之间，如果有商家开价还是节前的1460元，那通常还价的范围也在这个幅度。

近期国内组装记忆棒价格一直都在降，不少PSP玩家都争先入手，恐防价格再度升高。对于这一点，其实玩家也可以放心，因为组装记忆棒的生产线在国内，再加上来自老规格产品的低价压力，所以价格一旦掉下来了，就很少会有反弹的现象，除非是出现大范围的缺货，要不价格是不可能大幅上升了。

iDSL一路维持着稳定的价格，就算是五·一到来，都还是以1070元的价格面对买家。在走访中发现，NDSL/iDSL很受中小学生和情侣的欢迎，而买的人也以这部分人居多，在街上经常可以发现成双成对的男女拿着NDSL在玩的情景，引来旁人的回头。再来看看PSP用户这边，就以成年单身男性和宅男居多了。(笑)

江西恐龙 广州

五·一期间，位于广州市番禺区的百万葵园，不仅有万朵鲜花供游人观赏，更开放“鲜花动漫港”动漫基地，将动漫之风吹向游人。这里聚集了世界各地的动漫模型、数万只不同的扭蛋，同时还有大量Cosplay活动。作为广州知名的旅游景点之一，这次在园内举行的动漫展实在让笔者大开眼界。笔者在游览中发现“鲜花动漫港”内还设有电子游戏试玩区，游客可以随意试玩PSP和Xbox360两种游戏机。PSP全部为2000型机器，大约有10台，而Xbox360则为1台。

尽管PSP没有在国内正式发售，但PSP在国内的流行似乎已经不需要证明，全国每一个城市的游戏店里卖得最好的游戏机一定是PSP。这次在百万葵园的动漫展内出现PSP的展台，便是最好的证明。

那么五·一期间，PSP的售价是多少呢？今年的五·一劳动节由于休息时间有所缩短，所以许多人都没有选择出门旅游，而是就近逛街购物。受到这个因素的影响，广州的游戏市场迎来了新的人流高峰，从5月1日开始几乎每一天都是人潮涌动。

前几个月卖到1500元以上的薄荷绿色PSP，到5月已经降到了1398元的正常价格，不仅如此，其余黑色、银色、白色、粉蓝色、粉紫色PSP售价均为1398元。只有粉红色PSP售价仍为1500元，而大红色PSP则要1600元。

记忆棒方面，组装4G高速记忆棒的批发价跌至135元，合理零售价应该不超过180元；组装8G记忆棒的批发价跌至310元，合理零售价应该不超过360元。如果大家在店里发现记忆棒的开价超出笔者给的范围，请记得还价哦。

近日在网上有传闻说手机版PSP已经投入生产，内置8G闪存，可以插卡扩充。发布消息的人自称是国内Sony工厂里的内部人员，消息的真假不得而知，如果是真的话，估计那时候PSP又会在国内掀起一阵抢购热潮吧？

话梅杂志&3DM-SMV

PSP-2000 在经过了《怪物猎人 携带版 2nd G》和五·一假期的热销后，终于在即将进入夏天的时候迎来了今年一次规模比较大的降价。单机的批发价格首次降到了1350元以下，之前贵得有些离谱的粉色主机也放下姿态，和其他颜色一样下调到了1350元，就连前阵子一度洛阳纸贵的《MHP2G》限定版主机也降到了3000元以下，对于那些之前一直冷静观望的玩家来说现在确实是一个出手的好机会了。其实在五·一之前主机批发价格就已经一路走低，但是零售商为了利用假期大家花钱比较爽快的特点获得更多利润，再加上五·一之前记忆棒较为缺货，因此零售市场才没有做出迅速反应。在读者看到本文的时候，PSP-2000 各颜色整套（主机+4G记忆棒+贴膜+高仿耳机线控+数据线+包)的成交价格大概应该在1650左右。五·一前索尼8G组装记忆棒的批发价格已经降到了300元，这正是去年同期4G卡普及时的零售价，估计8G记忆棒很快就会作为标配成为更多玩家的选择。

NDSL方面，由于神游（IDSL）行货的稳定输出和质量保证，价格和货源上一直都让人放心。黑色、白色、粉红色三种主流颜色的价格基本上在1080左右，金士顿行货1G TF卡90元的价格也让人基本满意。烧录卡方面，现在北京的一部分地区已经将DSTT作为主流，原因自然还是价格低（零售价180元）。

今年的五·一假期由原本的七天长假缩减到了三天，本来打算外出旅游的人们也只能在附近走走了，而五·一期间不少商家推出一系列的促销活动，有兴趣并打算购入的玩家可以迅速行动起来，下面笔者在这里为您介绍一下近日西安掌机市场的行情吧。

PSP方面，首先推荐购买的是PSP-2000，虽然市面上PSP-1000仍有少量存货，但因为买到翻新机的几率比较大，所以资金充裕的话最好还是选择前者。再加上PSP-2000在颜色上也有更多的选择，一般来说，黑色、白色、银色的价格是最便宜的，最近市场上PSP的货源已经补足，价格有所回落，这三种颜色的售价都在1370～1380元之间；而三种粉色和薄荷绿的价格则稍高，在1420～1450元之间；至于深红色限定版还是保持着1680元的高价。记忆棒方面，由于8G TF转换卡推出后，记忆棒价格整体下调，现在价格已经基本稳定，组装8G卖360元、4G高速为 180元，而8G TF卡加转换卡一套为380元，明眼人一般都就会选择性价比更高的组装棒。不过目前8G 记忆棒的读写速度和质量相对来讲还不是很稳定，所以笔者建议大家还是购买主流的4G高速棒。

尽管现在PSP在国内大红大紫，但对于已经拥有PSP或者喜欢玩游戏的人来说，有着触摸、吹气等新奇游戏体验和众多游戏软件支持的NDS也是非常值得考虑入手的掌机。购买NDS时应该优先考虑行货小神游IDSL，行货的优点就不用多说了，而且行货主机价格稳定，现在IDSL五款颜色均是1050元，中国龙限定版仅为1080元。烧录卡建议选择性价比较高的DSTT，价格为210元，完美支持游戏及影音播放。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆 levelup 电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（4G高速）	MSD（2G高速）
广东广州	江西恐龙	1398	—	1048	—	—	170	80
广东深圳	久圣电玩	1410	—	1070	1150	—	160	85
北京	绿洲电玩	1380	1200	1050	1080	410	180	80
陕西西安	快乐多电玩	1380	—	1050	—	420	180	80
福建厦门	快乐多电玩	1420	—	1080	—	480	170	—
山西太原	逸豪电玩	1430	1200	1150	1100	500	180	—

话梅杂志&3DM-SMV

硬件短消息

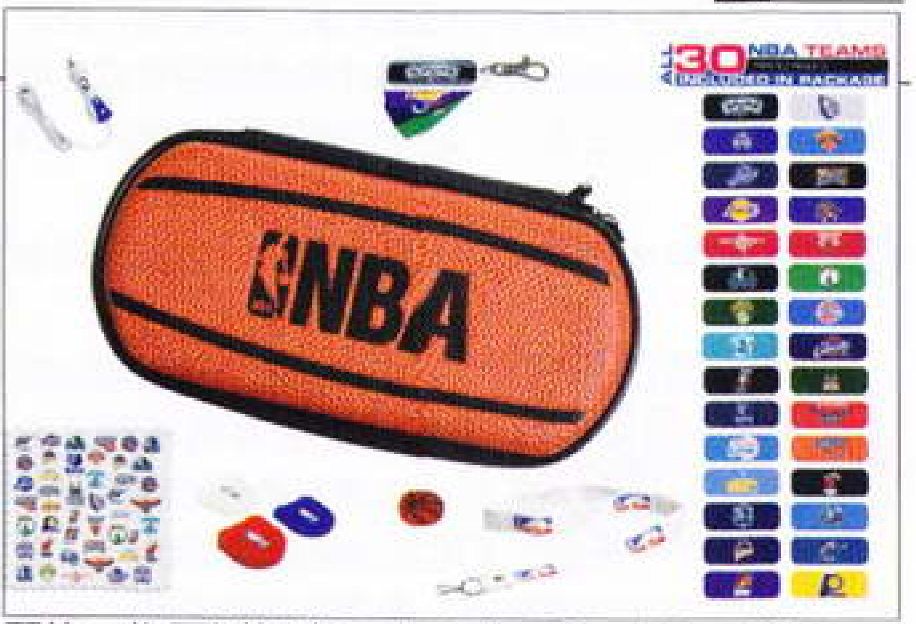
栏目主持 米格

五·一不知大家有没有借着三天短假出去玩呢？在往年五·一长假总是能带来一次消费热潮，各种促销活动对于玩家们来说无疑是一次大好的机会，并且放假后玩家们也有更多的时间能够在家里享受游戏带来的快感。今年已经没有了长假的五·一小黄金周就不知道能不能让大家玩爽啦。不过，在这之前，我们还是先看看这辑 Raeca 为大家带来的最新最酷的各式周边吧。

文 Raeca

篮球迷们的必备套装

品名：PSP Slim NBA Starter Kit
种类：周边套装
出品：Mad Catz
对应机种：PSP-2000
官方价格：29.99 美元
推荐度：★★★★☆



一款 NBA 主题的周边套装，最醒目的就是保护包上这个官方授权的 NBA 字样了。整个包做成了篮球的纹理，两条黑色弧形线条也很好地带出了篮球的感觉，非常漂亮，相信任何 NBA 或是篮球爱好者一看就会爱上这个“篮球”。包的材质是 EVA，有足够的硬度和弹性来保护 PSP，而且包里还可以装下各种其他的配件和 UMD 光碟。组合套装还包括 1 条车充、6 个 UMD 光盘盒、1 块屏幕擦布、1 条腕绳、1 条颈绳，颈绳还配有 NBA 主题配饰，你可以把自己喜欢的球队（比如火箭队？）的LOGO贴在自己的颈饰上，可供选择的队符贴纸共有 30 种。另外还有一件东西比较好玩，就是做成篮球装的滑杆头，这样你不但可以让自己的小P展现出个性，还可以提高滑杆的手感（替换滑杆头只对应 PSP-1000）。

咚咚锵锵的太鼓支架

品名：太鼓の达人 DS スタンドセット
种类：主机支架套装
出品：Hori
对应机种：NDS、NDSL
官方价格：2079 日 元

NDS、NDSL 主机支架的《太鼓之达人》版。玩《太鼓之达人》这样的音乐游戏，还是非常需要能有一个支架来支撑主机的，让主机呈斜 45 度角固定在桌上，这样玩起来就会舒服很多。这个支架最显眼的就是亮红色的架身，正好和《太鼓之达人》的色调完美匹配。此外较之其他 NDS 用支架，这个主题支架还附有一个《太鼓之达人》插画装饰板，装上这个插画之后，整个支架立刻摇身一变具有了极为浓厚的《太鼓之达人》特色。不过这个插画板，并不只是装饰用的，因为两端其实还留有放置触控笔的插口，你可以插上两根触控笔备用，大家应该都知道，如果使用两根触控笔来玩《太鼓之达人》，会更有敲感觉，而且玩起来更方便。

支架的基本性能方面，大家以前应该看过同样类型的 Hori 支架，这种支架既可对应 NDS，也对应 NDSL，倾斜的角度可以随意调节，不但支持正着放主机，还支持竖着放主机来玩类似《脑白金》那样的游戏。

最后，这个支架还附送一个《太鼓之达人》吊饰，吊饰上的和田咚插画非常可爱，而且这个吊饰的背面还具有清洁屏幕功能的小清洁布。可以说这个支架套装，不但在外形上完美匹配《太鼓之达人》游戏。功能上，不论是支架还是吊饰都非常实用，如果你喜欢《太鼓之达人》就要好好考虑一下这个主机支架套装了。

话梅杂志&3DM-SMV

兼具握把功能的保护壳（NDSL）

品名：DS Lite Swing-Grip Case

种类：握把式保护壳

出品：Naki

对应机种：NDSL

官方价格：14.99 美元

这款NDSL的保护壳，与前面介绍的PSP握把式保护壳同属于一个系列产品。同样是集成了握把和保护壳的功能，而且握把部分也是橡胶材质，并且对应三段式张开度调节。所不同的地方在于，这款为NDSL设计的握把式保护壳的底壳还可以存储3张NDS游戏卡带。这款产品的总体感觉也和后面的PSP握把式保护壳一样，外形设计上并不突出，但胜在将握把和保护壳功能集成在了一起，并且提供了卡带存储功能。对于经常长时间游戏的玩家来说倒也很方便。

兼具握把功能的保护壳（PSP）

品名：PSP Swing-Grip Case

种类：握把 & 保护壳

出品：Naki

对应机种：PSP-1000

官方价格：14.99 美元

不少人应该在PSP上玩过一些比较激烈的动作游戏，例如今年初的超大作《战神 奥林匹斯之链》，但掌机太小太薄，握在手中进行较长时间的激烈的游戏时手指会非常累，偏偏《战神》又属于那种要求动作非常激烈，而且又让你欲罢不能的游戏。这时候大家就应该考虑购买一个握把了。

这款Naki推出的这款握把式保护壳，特别之处在于集成了三大功能：握把、保护壳、电影支架。这个握把不同于一般的握把，它的两个握柄是可收缩的，让握柄向外张开就可以让手部握起来更舒服（张开度是可以三段式调节的），握把的材质采用的是橡胶，这样握起来就会有一些摩擦力，不易脱手。保护壳功能方面，这款产品设计了一个全透明的面壳和握把连接在一起，这样你套上了握把后，再把面壳合上，这个握把就具有了保护壳的功能了。这个握把还非常巧妙地集成了一个电影支架功能，握把后边有一个铁支架，可以拉出来和握把形成一定的角度，这样就可以让PSP主机斜45度立在桌面上了，这样的话，看电影就不用老用手拿着那么累了。

总体说来，虽然这个握把在外形设计上不是很突出，但胜在一个握把就集成了三大功能，而且握把和支架功能都是非常实用的。

闪耀着迷人光芒的碟塔

音响发烧友们对于“碟塔”一定不陌生，然而这款“碟塔”却是为UMD特制的。其流线型的外形，还有蓝色半透明的材质，十分时尚大方。碟塔最多可以放12张UMD，但整体仍非常小巧，和PSP相当搭配。然而千万别以为这个碟塔仅仅只是一个光盘架子那么简单，这个碟塔实际上还具有灯光功能，按上电池后打开碟塔上的小开关，蓝色的光芒一定会吸引到你的目光。

品名：PSP UMD Tower

种类：光盘架

出品：Naki

对应机种：PSP-1000、PSP-2000

官方价格：开放价格

话梅杂志&3DM-SMV

SP评测室

随着PSP Skype用户不断增多，PSP专用耳麦的需求也越来越大。虽然Sony官方也推出了Skype专用耳麦，但昂贵的价格以及挂耳式设计对打电话这一功能而言，的确有些不适合。而国内周边厂商北通电子也是看准了官方产品的不足之处，推出了自己的同类新产品——北通二代网络线控386，下面就让我们来看看它的功能究竟如何吧！

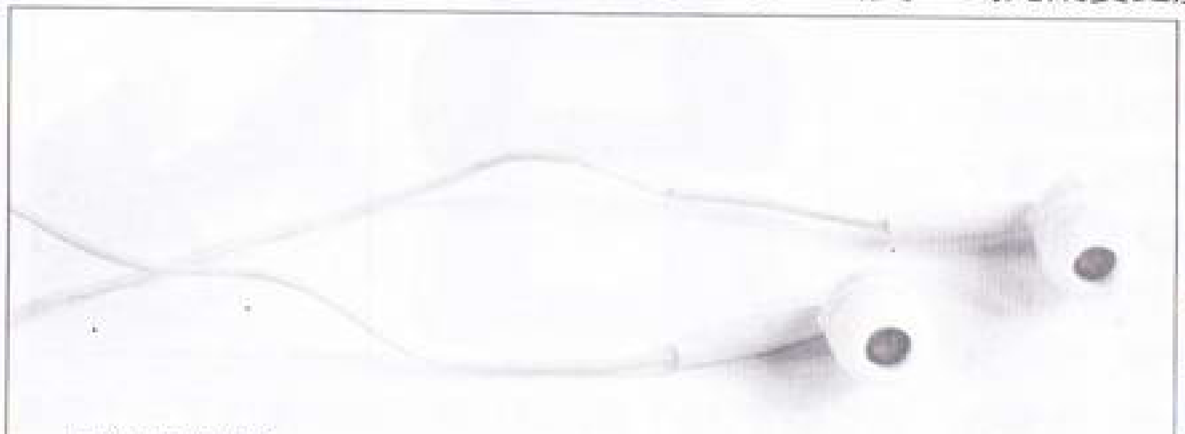
文 寰仔

品名：北通二代网络线控386
种类：线控耳机
出品：北通（BETOP）
对应机种：PSP-2000
建议零售价：68元
推荐度：★★★★☆
优点：体积小巧，便于携带，色彩鲜艳。
缺点：入耳式耳塞音质表现一般。

Sony虽然为PSP提供了电话功能，但这项功能并不是只要拥有PSP就能直接使用，首先你的PSP必须是新版PSP，PSP-1000型是无法使用Skype的；其次，你必须拥有音源输入设备做电话麦克，因为PSP并不像NDS，主机上就整合了麦克。想要满足后者，让小P成为了当前最为热门的“Wi-Fi电话”，我们可以选择使用PSP摄像头、《Talkman》专用麦克，或者购买官方Skype耳麦套装以及同类型耳机麦克风一体的新型线控耳机产品。摄像头和《Talkman》麦克都是通过新版PSP顶部miniUSB接口安装在主机上的，所以使用它们打电话就必须抱着个小P在嘴边，使用起来自然不很方便。因此我们还是推荐各位Skype用户使用耳麦式设备，这样就可以将PSP放在桌上或是口袋中，轻松进行电话聊天。

这款来自国内著名周边厂商北通(BETOP)的Skype兼容语音通话产品“北通二代网络线控386”就是国内玩家们不错的选择。线控整体采用近期Sony原装PSP-2000专用线控的造型设计，然而却与原装产品有着一些小小的不同。首先是线控部分的边沿与背部，有专门针对不通颜色主机所设计的多彩涂层。玩家们在选购时，可以根据自己的主机颜色进行选购与搭配。与原装线控只有标准的银色相比，北通二代网络线控386多姿多彩的款式无疑要更加的鲜艳活泼，绿色、蓝色、黄色、红色显然更符合年轻人的品味，并且与小巧玲珑的外形更加搭配。

在产品内配置的耳塞则是针对PSP主机低频不足、高频过亮、推力较小等特点而专门配制的一款入耳式设计。包装内附有大中小三套不同型号的胶套，让任何人都能舒适使用，


■入耳式耳机。

话梅杂志&3DM-SMV

让耳塞能够深入耳道，形成密闭空间。由于入耳式耳塞本身的使用原理，佩戴时后发声单元嵌入耳道较深位置，在耳道内形成全封闭结构，能够获得更好的听音感受：低频表现非常出色，中高频以及高频的声音非常纯净。再加上入耳式耳塞的胶质套可以隔绝外界噪音，在十分嘈杂的环境中也无需刻意调大音量。

■北通二代网络线控 386。

在实际测试后发现，这款耳塞在低音部分表现得尤其出色，游戏中的每一次爆炸都能给人震撼的感觉，并且中低频部分均还原真实，解析清晰，音染控制也很好，在高频部分则略显尖锐，略有失真，但仍然不失为一款优秀的耳塞产品。产品入耳式耳塞套质地柔软，三种大小能够满足各种玩家的需要，长时间佩戴也不会令耳朵产生不适，比起硬质耳塞，更适合长时间佩戴使用。

另外，在耳机的中部，则是专门设计的麦克风，在佩戴时正好位于使用者的颈部，这与许多手机配置的有线耳麦十分相似，在使用时按下背部的按钮就能开始进行通话。在通话中，经过测试，这款北通二代网络线控386的通话质量清晰，在一般的情况下不会受到周围环境的干扰。不过用来录制歌曲的话，麦克的表现就显得不足了，毕竟这种没有海绵膜的麦克对气流没有很好的屏蔽，说话声音过大就有可能产生爆音。

产品线控部分采用了仿Sony原装线控模具制作，大小、外形都与原装线控无二，最大的不同就是颜色了。不过也正是由于采用了亮丽的色彩，才使得这款产品更加吸引年轻人的目光。使用过程中，笔者还发现线控按下的手感相比原装线控略硬，不过并不妨碍正常使用。

总体而言，这款北通二代网络线控386，不仅音质优异，而且功能实用，是一款十分优秀的线控耳机产品。另外，它的价格也比较合理，符合国内玩家消费水平，而且大厂产品质量、售后也有良好的保障，比起那些价格昂贵、真假难辨的水货，笔者倒更推荐这款产品。

■麦克风。

■麦克风背面有专门的通话按钮。

话梅杂志&3DM-SMV

游戏万花筒

栏目主持：胧月

音乐也逆转！《逆转裁判》主题交响音乐会隆重开幕

▲会上首次公开的《逆转检察官》中的女性角色，她会是全新的角色还是换了造型的某位老角色呢？

《逆转裁判》不仅剧情和人设出众，由岩垂德行等人创作的音乐也非常动听，游戏中的众多经典曲目成为了玩家对“《逆转》系列”爱不释手的另一原因。能够静坐在音乐厅中零距离聆听来自《逆转》中的天籁可说是每一个FANS梦寐以求的事情。4月20日，准备多时的《逆转裁判》交响音乐会“逆转裁判 特别法庭 2008 交响音乐会”于日本东京新宿文化中心顺利举行，这场将游戏与高雅艺术相结合的演出受到了玩家的热烈追捧，门票在短短数十分钟之内就宣告售罄，可见人气之高。

这次的音乐会分为两大主题。首先是系列首款外传作品《逆转检察官》的发布会，游戏的制作人江城元秀、导演山崎刚以及人设岩元辰郎均来到了现场，为观众介绍了这款新作的基本情报。除了在音乐会前就已经在各大媒体上公布的情报外，会上还闪电公开了一位穿着超短裙的女性角色的设定图，据悉她将是游戏中的又一位关键人物。

新作发表会之后正式进入演奏环节。来自系列前四作中的经典曲目，如《绫里真宵 逆转姐妹のテーマ》、《ゴドー 咖啡は暗色の薫り》等曲子都以全新的编排方式流入了听众们的耳朵，在演奏过程中，后方的大屏幕上还同时播放着与所奏音乐相匹配的游戏影像。与一般交响音乐会严肃的氛围不同的是，《逆转》的交响音乐会上有不少笑料，比如当演奏到假成步堂芝九藏虎之助的主题音乐时，屏幕上的成步堂就会说“那是个冒牌货”，使会场的气氛变得非常轻松。在音乐会

▲女艺人南明奈作为嘉宾到场，COS成绫里千寻的她据说也是位《逆转》的死忠，曾因为想要《逆转4》的预约特典耳机而在第一时间购入了游戏。

话梅杂志&3DM-SMV

的最后，系列之父巧舟上台亲自拿起指挥棒，向《逆转》粉丝展现了他多才多艺的一面。这次的音乐会还将分别于今年7月和10月推出CD和影像DVD版，像雷伊这种虽然身为FAN但没有条件亲临现场的人，也就只能买一套来收藏以弥补一下遗憾了。

▲身穿燕尾服登台的《逆转》生父巧舟先生，在会上我们可以看到他多才多艺的一面。

▲霜月はるか在会上为大家演唱了《逆转4》中由拉米萝娅所演唱的《恋するギターのセレナード》。

▲休息区中展示的系列海报吸引了与会者的争相拍摄。

《怪物猎人》怪物实考，现实中的霞龙

▲这种壁虎除了没有头上的那支独角和双翼外，身体各部分都几乎跟霞龙没有分别。巨大尾巴的实际作用是储存水分，而它的舌头则和霞龙一样伸缩自如，除了方便捕食猎物，也可以清洁自己没有眼睑的眼睛。

《怪物猎人》这个经典的狩猎ACT中真正的主角是谁？毫无疑问，怪物。虽然游戏中的所有怪物均是虚构产物，不过其中有不少都能找出原型。如轰龙的原型为霸王龙，麒麟对应独角兽，而黑龙一家则是西方魔幻文学中出现的“龙”（Dragon），但以上这些BOSS级的物种在当今的现实世界中并不存在。不过最近，有人通过图片发现马达加斯加岛的一种巨大叶尾壁虎外形与霞龙极为相似，而Capcom官方也承认该种壁虎就是霞龙的参考原型。

■游戏里的霞龙。

话梅杂志&3DM-SMV

猎人的节日，“怪物猎人嘉年华’08”福冈大会开幕！

在去年大受好评的“怪物猎人嘉年华”也于今年的4月26日正式拉开帷幕，借助刚发售的《怪物猎人 携带版 2nd G》的人气，今年大会的状况也是空前火爆，总入场人数达到了2200人。

▲活动还没开始会场外就已排起了“长龙”。

◀看板娘和狩猎猫仍是会场里受人瞩目的一景。

这次的大会为到场的猎人准备了丰富的内容，除了有一般的周边贩卖和插画展示外，会场里举行的各种活动也是相当精彩，其中迁本良三等制作人的脱口秀和“怪物生态讲座”更是博得了台下观众一次又一次的掌声和欢笑声。

▲制作人的谈笑风生逗得台下的观众笑声迭起。

◀会场内的各种活动十分丰富。

▲狩猎猫奖杯被作为全国大赛的奖品摆放到了会场内。

当然嘉年华的重头还要属“最速猎人日本第一决定战”，和去年一样，这个比赛的内容是官方给出指定的任务，玩家以两人一组挑战最速成绩，地区赛的前两名将作为代表去参加在东京举行的总决赛，最终优胜者将获得官方认可的“最速猎人”称号，这可以说是猎人玩家梦寐以求的殊荣。地区赛的任务是讨伐迅龙，在这次福冈赛区，从预选赛里脱颖而出的八组选手展现出了他们的超强实力，其中使用大剑和狩猎笛的タレメ组合以快了第二名1分多钟的成绩获得了福冈赛区的第一名。另外值得一提的是，去年的冠军Jast25's在这场地区赛仅排名第四，也就意味着他们将无缘总决赛。

▲福冈大会的第一和第二名将有资格参加5月25日在东京举行的总决赛。

话梅杂志&3DM-SMV

机动战士高达00新模型前瞻

“《高达》系列”动画的新作《机动战士高达 00》从去年开始播出时就引发了很多人的关注，即使在现在第一季已经完结的情况下，这股高达热潮仍未结束。作为模型大厂的Bandai 自然不会让 FANS 只看看动画就完，高达模型是一定要出的。在推出了以动画版中机体为原型的模型后，Bandai 又把目光瞄准了外传漫画作品《机动战士高达00P》，最近官方宣布的消息中，编号为GNY−001 Gundam Astraea的正义女神高达模型就出现在我们面前。作为动画中主角机的原型机，其整体形象和主角机Gundam Exia 能天使高达很相似。另外，《00》动画中被戏称为“伪娘高达”的Gundam Nadleeh也将要推出1:144比例的HG模型，作为隐藏机体在动画中登场不多的它模型化之后，我们就可以细细研究其构造了。

▲正义女神高达的肩甲较小，但也因此不会被肩甲约束其手臂的可动型。

▲似乎正义女神高达的太阳炉并非动画中后续机的款式。

▲和自己的后续机不同，正义女神的武器更具有泛用性。

▶ 据说它的“长发”其实是在德天使状态下为装甲供应能源的电缆。

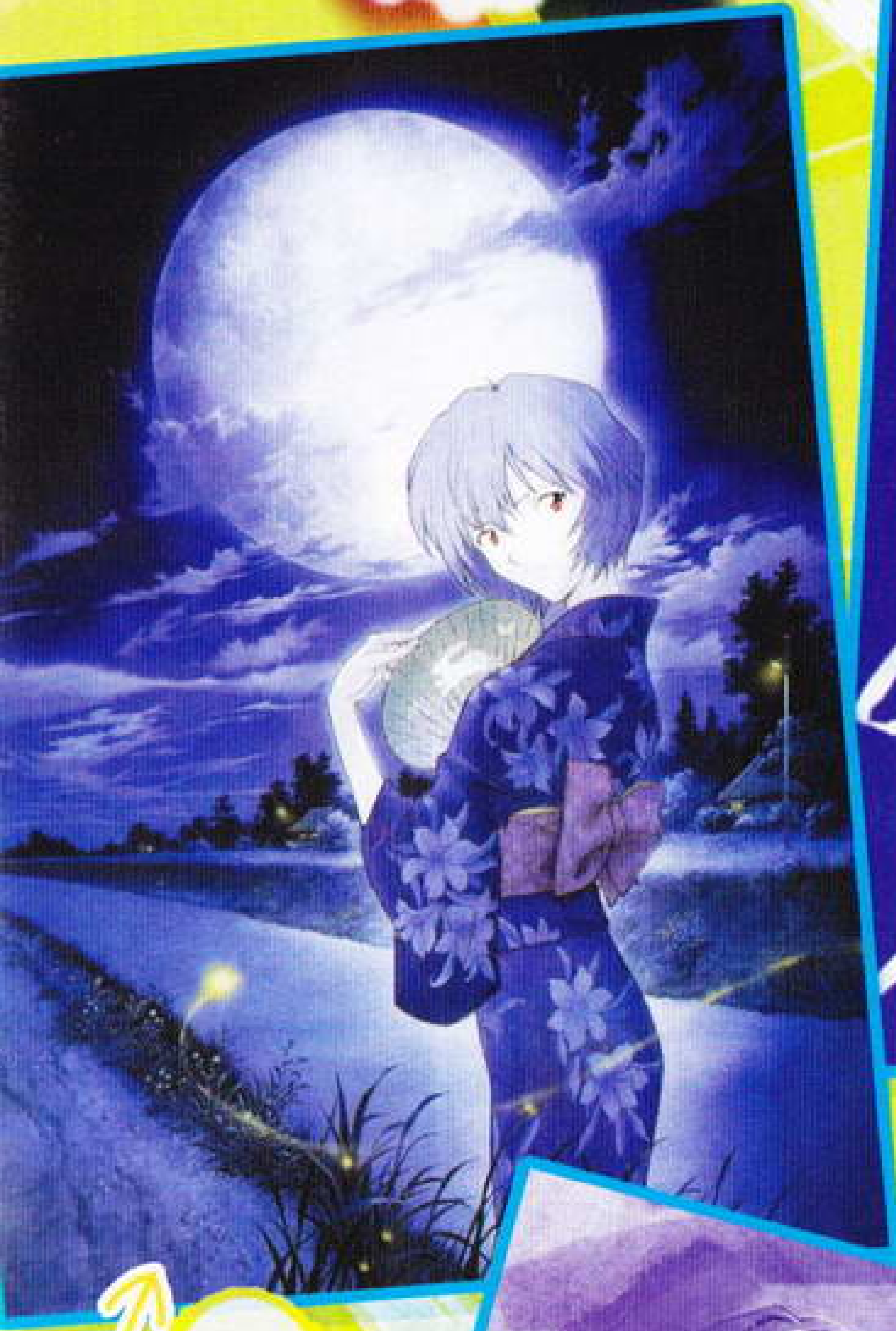
▲ Gundam Nadleeh 包装的封面绘图，一头飘逸的“长发”格外引人注目。

诺梅杂志&3DM-SMV

《EVA》对于日本动漫界来说，其地位是不可撼动的。对于我们这一代来说，《EVA》也同样是不可替代的存在。在看完了《新剧场版：序》之后，你是否也会被其感动呢？反正宇轩我是差点痛哭流涕啦。好了，这期我们就来看看《EVA》有哪些“美”图吧。

栏目主持 宇轩

游戏美图秀



宇轩：

接下来两幅是同人的凌波丽，和服、围巾，是不是让你想起了校园恋爱剧了呢？

乌冬：

你是不是刻意回避“绷带”啊。

宇轩：

左边是凌波丽专版。虽然这个三无少女的始祖对我的吸引力绝对没有明日香那么大，但是我不能无视广大读者和粉丝们的存在啊！

乌冬：

你这话不是真心的吧……

话梅杂志&3DM-SMV

宇轩：

明日香虽然有她小姐脾气的一面，但内心其实是很温柔的。

乌冬：

好冷啊，好冷啊……

宇轩：

变成乌冬面吧！

宇轩：

即使是在第三新东京市，也会有这么平静的日子。

宇轩：

上色很特别的明日香，有一种旧式海报的感觉。

宇轩：

重头戏终于出场了！Loli最高！

上辑“米饼教室”中，米格为大家介绍了Rip的原理，这次我们当然是要实际操刀一下啦，因此这次就要从ISO制作软件入手，来介绍 Rip 的详细步骤，想学的话，就跟着一起来做吧！

栏目主持：米饼

第一课 Rip 软件介绍

软饼干：宇轩小弟，《高达 00》的男主角叫什么？

宇轩：刹那·F·清英。

软饼干：那么著名荷兰画家凡高的全名叫什么？

宇轩：文森特·凡·高。(－_－) 我说饼干大哥，你到底想要说什么啊？

软饼干：那么NDS上《大合奏》新作中《アルルの女第二组曲》的作者是谁？

宇轩：不是比才吗？想考倒我可没那么简单，这游戏“前线狙击”是我做的哦！

软饼干：错！应该是“原曲作曲·比才”，哈哈。

宇轩：寒……

米格：(－_－|||) 这么冷的笑话你都讲得出口……（参看《掌机王SP》87辑33页。）不过，有的时候还真是这样，一个细节不注意就会引发问题。比如米格上次讲Rip，回家就顺使用WinRAR压缩软件打开了一个游戏ISO编辑，编辑之后就发现不能玩了，这才想起来，ISO只能用WinRAR看，不能用WinRAR来编辑、Rip，所以看了上辑介绍的玩家们可别以为Rip游戏ISO需要用WinRAR，由于PSP游戏ISO还包含一些非标准ISO信息，因此想要编辑它就需要用到一些特殊的工具了。

宇轩：（哑口无言状……）

软饼干：(－_－|||) 你还真是什么都能扯到课程上呢……

米格：那当然，现在本来就是上课时间嘛，接下来我们就言归正传，来看看我们需要用到的软件吧！

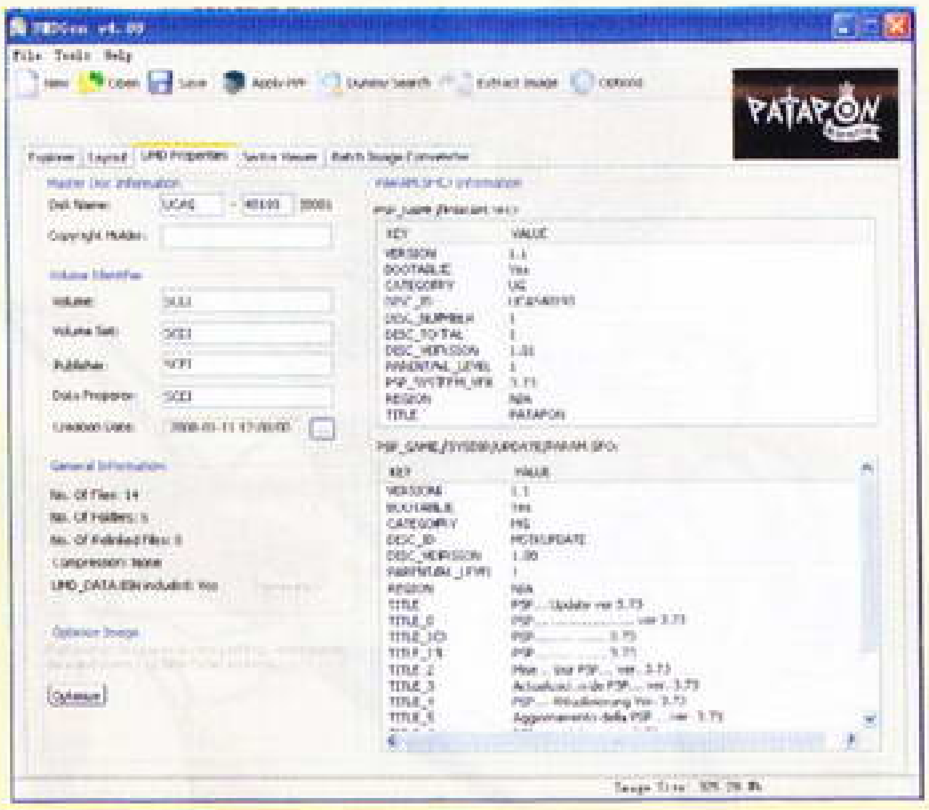
UMDGen

版本：V4.0

适用机种：Windows XP/Vista

评分：速度5 画面5 声音5 操作5 总分：5

UMDGen是一款用来创建、编辑UMD类型ISO文件的工具，使用它生成的ISO文件才具备UMD镜像文件的各种特性，才能在PSP上正常使用。除了对UMD ISO镜像中包含的数据文件进行编辑外，UMDGen还有许多特别的功能，比如通过它你还可以查看数据在UMD光盘上的分布情况、UMD所包含的各种属性信息、16进制文件查看以及批量转换ISO文件，可以说有关UMD ISO处理的功能它是应有尽有。最新版本还能直接打开CSO压缩镜像，可以自动搜索我们在上辑所介绍的盘道填充无效数据，二进制查看功能更是为游戏Rip带来很大方便，因为你可以随时清晰地看到每个文件的内容，一旦碰到别的数据为FF或00的16进制文件就可以直接将其Rip。另外，UMD属性窗口中，我们还能从中读取到有关游戏的各种信息，比如厂商、游戏名称、内含官方升级包版本等信息，这些都对我们Rip游戏起到很大的帮助。



话梅杂志&3DM-SMV

第二课 具体案例分析

软饼干：原来UMDGen功能这么强大啊，之前只听你经常在“FAQ电台”中教玩家压缩CSO用这个。

米格：其实Rip才是它最强大的地方，不过说强大二字，也只是说它作为工具软件非常强大，至于具体操作、判断是否能Rip，还是要由玩家来决定的。而且Rip过程中测试工作也非常重要，最好先Rip掉片头动画和背景音乐后就保存一个ISO，大概打一打试试，检查一下有没有明显的死机或其他各种问题，比如缺失片头动画是否死机、游戏原背景音响起时是否有暴音，如果这些地方都没有问题，那么说明替换动画、音乐并不会对游戏造成影响，接下来就可以大刀阔斧地干下去了。

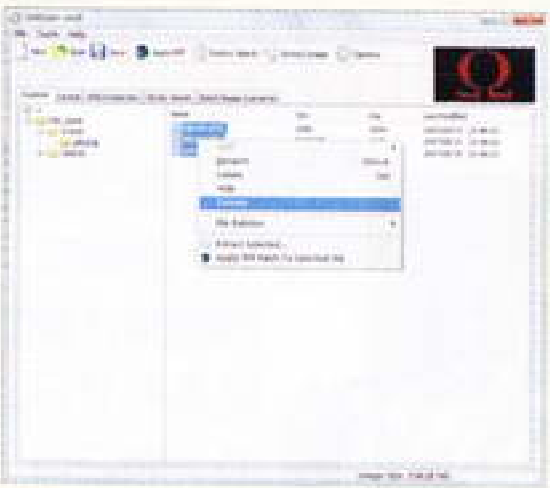
软饼干：上次虽然教过识别音乐、动画文件的方法，可是为什么我在一些游戏中就没有找到呢？比如我打开了《危机之源 最终幻想VII》的ISO镜像，就没有找到什么音乐、动画文件啊。

米格：那是由于某些游戏对数据进行了封包，在《危机之源 最终幻想VII》的ISO中，有一个名为DATA_CMN.BND的体积超大的文件，它就是经过加密处理的主要数据封包，游戏中的音乐啊，动画啊都保存在这个文件中，对于这些情况，往往就需要专门的解包工具先将封包解开再进行Rip工作了。这里由于涉及的技术问题太多，我们就不深入讨论啦！

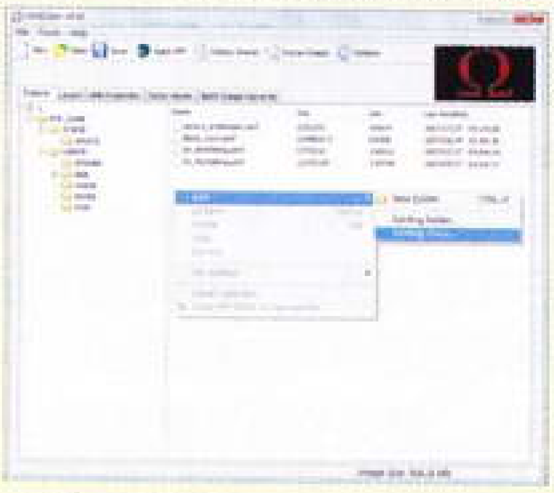
宇轩：其实是因为米大自己也不会吧……

米格：下面的同学，不要讲闲话，接着我们还是拿出个案例来为大家具体讲解一下Rip操作的具体过程吧！

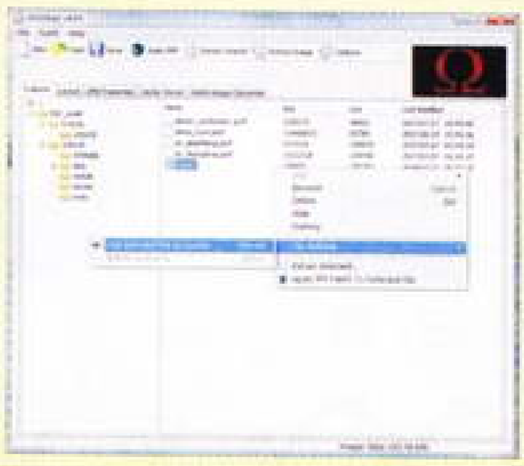
1 运行万能的UMDGen，点击菜单栏中的OPEN按钮，打开一个ISO文件，这里我们以《战神 奥林匹斯之链》试玩版为例，在弹出的对话框中选择所要进行Rip的ISO文件并确认。在PSP_GAME\SYSDIR\UPDATE路径下首先发现了PARAM.SFO、EBOOT.BIN以及DATA.BIN三个文件，而这就是我们第一步所需要删除的最没用的升级文件。在右侧的窗口中，鼠标右键右键单击文件图标，这时请勿选择DELETE直接删除，而选择DUMMY，将其标注为垃圾文件，稍后UMDGen在生成镜像文件时自动处理。



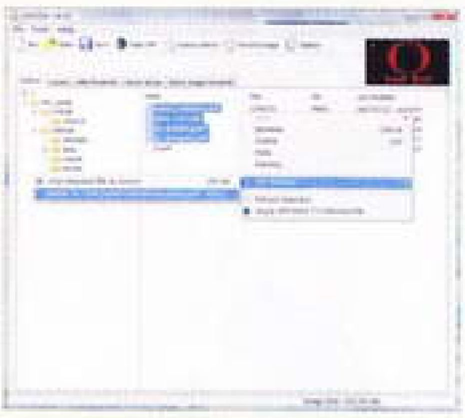
2 随后在PSP_GAME\USRDIR路径下找到以MUSIC和MOVIE文件夹，而里面正是我们需要寻找的后缀名为*.pmf的动画文件和后缀名为*.at3的音乐文件。由于这些文件在实际的游戏过程中是需要用到的，如果直接删除有可能造成游戏中死机；而采用小文件替换，在游戏过程中依然可以被正确地读取，对于动画部分只不过是换了一段动画播放而已。在右侧窗口中单击鼠标右键，选择Add→Exiting File(s)，将用于替换的0.pmf添加至MOVIE文件夹下。



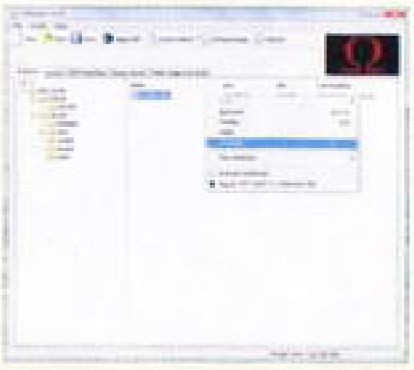
3 然后再次右击该文件，选择USE Select files as source。将其作为替换其他视频文件的源文件。



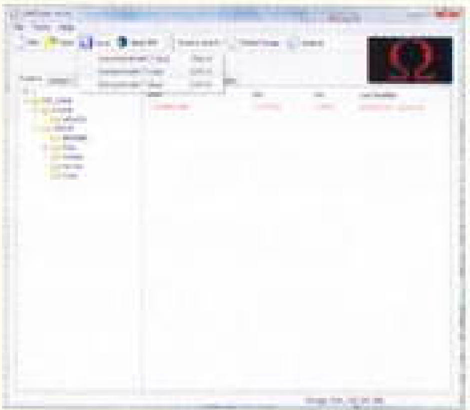
4 按住键盘上的Shift键，选中所有的PMF文件，右击，选择Link To PSP_GAME\USRDIR\MOVIE\0.pmf。然后重复以上步骤，将0.at3文件添加至MUSIC文件夹中，再将MUSIC文件夹中的其他文件关联至0.at3文件。



5 之后我们又在SP INNER\路径下发现了一个名为DUMMY.BIN的文件，这就是刚才在压缩中介绍过的传说中的填充文件。与升级文件一样，右击选择DUMMY，将其留给UMDGen自动处理。

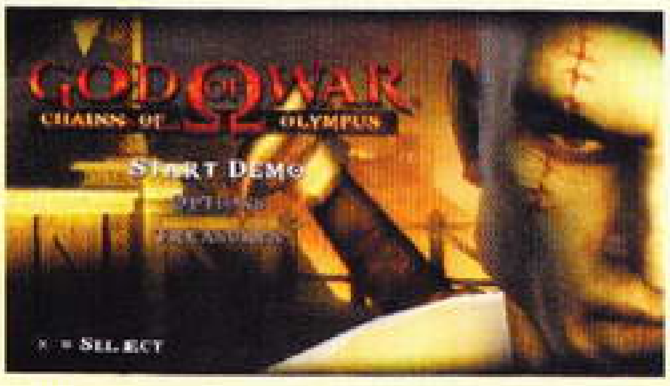


6 最后点击菜单栏中的SAVE按钮，将所有文件保存为一个单独的ISO文件。这里我们选择Compressed(*.cso)压缩为CSO好了。既然已经RIP了，那就一口气把游戏缩为最小。



7 稍等片刻，我们便得到了RIP后的游戏镜像，大小仅为44.8MB！

8 进入游戏，成功运行。



结语：看完了这一课，相信大家都想自己来尝试一把了。其实Rip还有更简单的方法，就是通过专用傻瓜工具进行处理，不过这个就作为我们下节课的内容吧！

话梅杂志&3DM-SMV

轻松日语教室

文 胧月

进入正题前，先缅怀一下逝去的五·一黄金周。当然了，就算是节日“改版”前，加班的加班、补课的补课，真正享受七天待遇的只是部分人群，在此对这些不幸的朋友表示由衷的遗憾。无独有偶，在日本也是有“5月黄金周”的，但与我们的黄金周中仅有劳动节和青年节两天节日不同，日本的黄金周几乎是由各个节日串烧起来的，有典可循。至于今天要谈的主题，就是这些节日。

日本的节日

和中国的传统三个长假(春节、劳动节、国庆)不同，日本的假期比较琐碎，同时注重一些民间节日，如成人节、儿童节、海之日、敬老节等，日本国民在这些节日均享有一天的法定假期。几乎所有企业都严格执行着这些法定假期，换句话说，员工在这些日子里即使想到公司加班，也是不被上司允许的。(很羡慕吧？)

日本的节日在日语中被称为“国民の祝日”(こくみんのしゅくじつ，ko ku min no shu ku ji tsu)，主要包括：“元日”(元旦)、“成人の日”(成人节)、“建国记念の日”(建国纪念日)、“昭和の日”(昭和之日)、メーデー(劳动节)、“宪法记念日”(宪法纪念日)、“みどりの日”(绿之节)、“こどもの日”(儿童节)、“海の日”(海之日)、“敬老の日”(敬老节)、“体育の日”(体育节)、“文化の日”(文化节)、“勤劳感谢の日”(勤劳感谢日)和“天皇诞生日”(天皇生日)。这些节日的制定在日本法律中几经修改，比如天皇诞生日，在前代昭和天皇去世后由4月29日改为现在的12月23日。而进入平成年间后，由于实行了“快乐星期一”的制度，日本人的节日数又进一步增多。

快乐星期一制度

快乐星期一，即日语中的“ハッピーマンデー”(Happy Monday)。在实行该制度前，日本的某些节日一直按照固定的公历日期执行，如成人节，在1999年以前为1月15日；而

海之日在2002年前固定为7月20日。这些固定日期的节日不免遇到与周末休假重叠的问题，“快乐星期一制度”推行后，这些假期都作了些许变更。如成人节改为1月的第二个星期一，海之日改为7月的第三个星期一，国民在这些节日均可享受周六、周日和周一的三连休。

既然谈到“星期一”，就在此带大家复习一下日语中对一周七天的说法吧。一周七天以“金木水火土”五行加上“日”“月”这七个字眼表示，具体对应关系见下表。

汉语	日语	假名	读音
星期一	月曜日	げつようび	ge tsu yo— bi
星期二	火曜日	かようび	ka yo— bi
星期三	水曜日	すいようび	su i yo— bi
星期四	木曜日	もくようび	mo ku yo— bi
星期五	金曜日	きんようび	kin yo— bi
星期六	土曜日	どようび	do yo— bi
星期日	日曜日	にちようび	ni chi yo— bi

黄金周

黄金周，日语中也直接以英语的“golden week”来称呼，只不过是发片假名的ゴールデンウィーク(go— ru den wi— ku)。中国原五·一黄金周是5月1日～5月7日七天，而日本的5月黄金周则是4月29日～5月5日七天。这短短的七天内实际上包含了5个节日，分别是上文中介绍过的昭和之日(4月29日)、劳动节(5月1日)、宪法纪念日(5月3日)、绿之日(5月4日)、儿童节(5月5日)。日本法律还规定，当两个节日间只隔一天，那么国民在当天可享受一天休假，于是4月30日和5月2日也分别成为法定假期，这样就形成了完整的7天黄金周。同时，如果这七天黄金周的前两天或后两天(即4月27日、4月28日或5月6日、5月7日)恰逢周末，那么也不存在调休的烦恼，直接连休九天。

■5月5日日本儿童节悬挂的鲤鱼旗(こいのぼり，ko i no bo ri)，起源于中国的“鲤鱼跳龙门”。

劳动节的由来

5月1日是国际劳动节，日语中称为メーデー(May Day)，最早起源于古罗马对丰收女神Maia的祭祀日。在这一天，古罗马人将各种祭品献给这位将慈爱带给大地的女神，祈祷一年内的好收成。现在欧洲各地也将该日定为庆祝春天到来的节日。

该节成为国际性节日要归功于1886年5月1日在以芝加哥为中心爆发的“争取8小时工作制”示威游行。这项活动由美国劳动总同盟发起，针对当时工人每天要工作12～14个小时的艰苦现状，该组织提出每天24小时应该这样安排：8小时用来工作，8小时用来休息，剩余的8小时用来做自己喜欢的事情。到1889年5月1日，第二国际创立大会决议在1890年5月1日再次进行争取8小时工作制的示威活动。当天，欧洲各国和美国等地都安排了第一次的劳动节休假，让劳动者们用以主张自身权益，展示团结的力量。以后尽管并非每次劳动节都会有示威游行活动，但该节日还是作为传统一直保留下来。

SP战略指挥所

指挥官：盲先知

文/Printf("红")

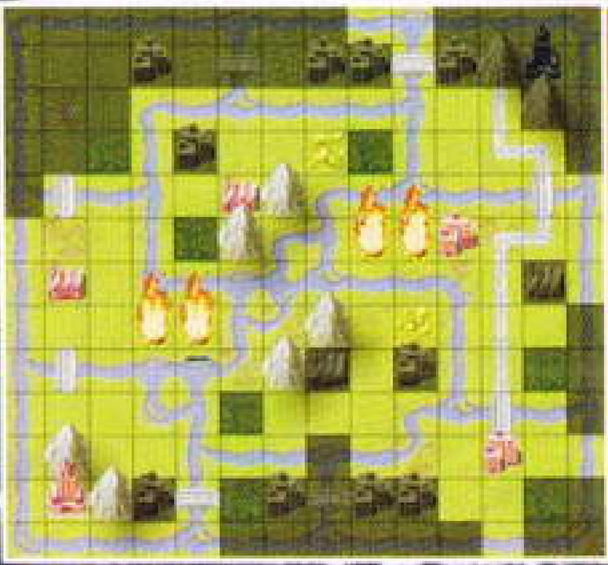
地图设计指南

现在很多战棋类游戏都支持玩家自己创造地图，虽说一般官方给出的地图已经够玩家玩上很久，但是不管是已经玩烦了现有地图，还是想发挥一下自己的创造力，自制地图都是个不错的选择。不过刚刚开始自己制作地图时不免有些无从下手，那么就让笔者来为大家介绍制作地图时的一些要诀。这里就以《超级大战争 毁灭日》为例子讲讲地图的制作，其实无论什么游戏，地图的设计思路都是相通的，所以下面所说的东西也可以套入其他游戏来用。

具备严谨的平衡性

这是制作地图的第一原则。这里的平衡性不是说要作战的两方完全一样，那样就没什么意思了，而是说要给双方创造平等的作战环境，一些刻意让一方强其他势力弱的地图则更要仔细把握各方的实力。

制作一张平衡性好的地图最简单的方法就是对称，生活里经常玩的象棋棋盘就是典型代表，双方的排兵布阵完全相同。不过这样制作出的地图既缺乏美感，玩起来也很生硬。简单的改进方法就是在大体对称的基础上，对一些细节进行改变，如挪动城市的位置，或是加大平原的面积等。再深一步，为了避免先手的优势，先手一方的地图状况应该比后手一方略差一点点。一些人的做法是直接给后手一方增加兵力或据点，不过笔者比较喜欢的方法是让后手一方的可以比先手一方早一步抢占到某些资源，这样既不会让初期多出的兵力、资源成为很大的优势，又增加了游戏的对抗性。



◀ T37可以说是对AI地图中的典型失败作。双方的资源太过平均，地图又小得可怜，玩家基本只要生产一个步兵就能在几回合内取得胜利。

制作与AI战斗的挑战性地图和对人的地图是不同的，毕竟AI的行动很模式化，战术也完全没有玩家高明，所以对AI的地图可以适当将玩家的实力削弱，或是将战斗的节奏放慢一点，这样才能让地图充满挑战。

把握平衡性的真正意义是让玩家的战术能得以贯彻，从而使参与较量的玩家能用自己对整个游戏的把握来取得胜利。简单地说，就是不要因地图因素让一方的地位比另一方强而降低了战术的意义，这一点在地图设计中是很重要的。

诺梅泉志&SDM-SMV

要有丰富的趣味

和象棋、围棋等运动不同，战棋游戏的特点就是游戏内容丰富，这不仅是因为各种兵种的能力各异，地图元素的丰富也是一大原因。像是“《大战争》系列”就会在每一作中都增加一些地图要素来丰富游戏的可玩性，《毁灭日》中就加入了如简易机场、港口和陨石、火堆等新元素，给战斗带来了进一步的变化，也能对玩家的行动作出一定的引导。

所以，在画地图的过程中，我们可以多多利用各种地图元素来让我们的地图变得更有趣。例如我们可以在地图中央设置一座雷达来让参战双方展开对这里的争夺，或是将玩家的城市与工厂分开放置，刻意营造双线甚至多线作战的情况，用山脉、海洋来打乱不同兵种推进的节奏也是个不错的选择。不过多利用地图元素不代表要把所有东西都加进去，如果东西太多，搞得整个地图里什么都有也是很不好的，这样的地图玩起来几乎体现不出玩家自己的战术，玩家经常会不知道该做什么，这是新手常犯的错误。

最后谈一谈对制作出的地图进行测试的问题。测试一张地图平衡性的方法很简单，就是反复地玩这张地图，在玩的过程中遇到的所有问题都可能是设计上的问题导致的。测试地图时不仅要自己玩，还要让非地图制作者参与进来，看看没接触过这张地图的玩家在玩时会遇到什么问题。有时候自己制作的地图因为熟悉的原因，自己反而会看不出什么问题，只有让其他人来才能找出毛病。说了这么多，不知道对各位玩家有没有帮助？希望本文能起到抛砖引玉的作用，让大家能绘制出更多更有趣的地图来。

◀笔者制作的地图，虽然面积小，但是战斗起来非常激烈，地图中部的指令塔是双方争夺的焦点，为了平衡，后手一方在初期多了一个小兵。

CO战术小贴士

伯伦那

指挥范围：3
指挥对象：所有单位
指挥效果：攻击力+10%，装甲+30%
特技：所有单位HP+3

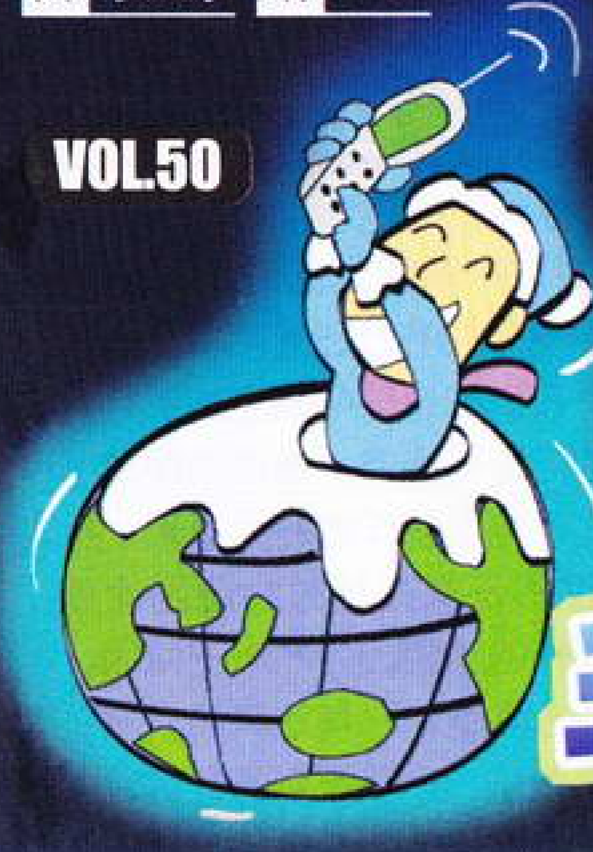
俗称“治愈系老大哥”的伯伦那在游戏中并不被大多数玩家看好，不过他的实力其实相当强。玩家不看好他的原因大多是因为他的能力并没有带来太多攻击力上的提高，但是防御力的提高其实对战斗也是非常有效的。毕竟除了CO的加成和少见的指令塔之外，单位的攻击力就几乎没有获得加成的可能了，但是随处可见的各种地形都对部队的防御力有着修正。也就是说伯伦那的部队很容易就能得到150%甚至160%的防御修正，这是非常可怕的。举个例子来说，用一般的轻坦克攻击防御力150%的轻坦克，得到的结果是攻方剩6HP，而守方则剩了7HP，也就是说主动攻击的一方完全占不到任何便宜，到了下回合反而会被守方重创。这就是伯伦那的可怕之所在了：不惧怕对手的主动攻击。

单是指挥效果优秀还不算，伯伦那的指挥范围在所有CO中也是数一数二的，不仅海陆空三军都能从他的指挥中受益，而且他开场指挥范围就有3×3，能力攒满后更是扩大至可怕的5×5范围，这样基本就能覆盖大部分军队了，能给前锋部队充分保障的同时也不会把自己的CO单位暴露在太危险的位置。伯伦那的特技与自己的能力也是相辅相成，高防御力保证了部队存活的几率，而补充HP的特技则让存活下来的部队有更大的生存空间和更高的作战能力，同时很大的指挥范围保证了特技可以较频繁地发动，这也让伯伦那成了为数不多一场战斗能使用数次特技的CO。

从战术上来讲，伯伦那的用法应该偏向保守，毕竟他的攻击能力较为逊色。部队推进时最好保持一字阵型，避免一个单位在同一回合遭受敌人两次打击。最重要的是一定要占据有利地形，提高防御力对他的部队是非常有效的。能量攒满之后就可以使用特技，不用非等到自己部队元气大伤时才用，毕竟他积攒能量的速度比别人快不少。有了稳健的打法，玩家就会发现，这个以防御见长的CO打起仗来攻击性一样是很强的！

话梅杂志&3DM-SMV

文 小豆子 编 LIKY



奥运会召开在即，中国移动开始抓紧在6个奥运城市建设TD-SCDMA网络。国内3G网络的牌照问题成了焦点。而这其中涉及到的关键问题仍是通讯运营商的重组。根据最新的消息，将是中国移动吃进铁通，联通与网通合并，中国电信则购入联通的CDMA网络。无论是如何重组，能否尽快提供3G服务才是用户真正关注的问题。现在很多国家的3G都升级到了3.5G，能提供2Mbps的上网速度，反观国内，又落后了很多。

手机游戏吧

让手机变成电视——10Live简介

软件名称：10Live	最新版本：1.5.2242
制作厂商：亿领科技	官方网站：http://www.10live.com
适用手机：诺基亚6681 N72 N81 E61/摩托罗拉A1200 E2 Z6/索尼爱立信P1C W958C/多普达 S1 565 D600 P800等	

早晨上班，坐在公交车上打开手机看看新闻；学习累了，打开手机看看NBA球赛。想想这是多惬意的生活。用手机看电视已经不是什么新鲜事。但要找到一个适合自己的手机电视软件却不容易。这次小豆子就给大家推荐一款优秀的手机电视软件10Live。

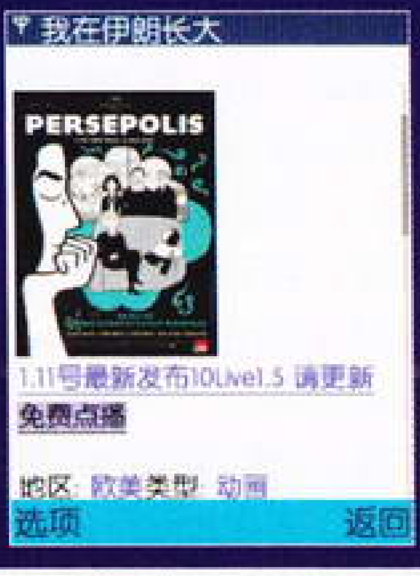
10Live是由上海亿领科技开发的一款专业手机电视软件。软件支持的平台很多，能运行于S60V2、S60V3、UIQ、Windows Mobile等多种平台上。大家可以根据自己的手机平台来下载相应的软件。10Live是完全免费提供的，目前不收取用户的任何费用。这算是10Live的第一大优点。我们可以直接登录官方网站将程序下载到电脑，再通过数据线传输到手机端进行安装。

软件是免费，但流量费很吓人啊。当然，如果你的手机是GPRS流量包月的就没有这个顾虑了。

10Live支持多种接入方式，可以使用CMNET连接，也能使用CMWAP连接。最让人激动的是10Live支持无线热点连接，这是软件的第二大优点。也就是说如果你的手机内置了Wi-Fi模块，同时附近又有无线热点，就可以通过无线网络欣赏电视。速度快的同时又节省了费用。有的朋友说，我的手机没有Wi-Fi模块，只有蓝牙，那也没问题，10Live支持蓝牙网络连接，你可以通过蓝牙连接到电脑，只要你的电脑能上网，你就能用10Live看网络电视了。

10Live提供了电视直播、影视点播、音乐试听等七大功能。除了电视直播外，我们还能够点播电视剧以及欣赏MTV等等。10Live提供的视频清晰度较高，一般为QVGA分辨率（320×240），这是软件第三大优点。不少手机电视软件提供的都是220×176以下分辨率的图像。如果你的手机是QVGA屏，将画面一扩大就会很模糊。而在10Live中，即使将画面扩展到全屏，画质仍能比较清楚。甚至连新闻中播放的字幕都能看清。

美中不足的是，10Live目前提供的资源还太少。比如电视仅仅提供了5个台。但还好，都是很收视率很高的电视台，像凤凰卫视、中央5台等。可供选择的电视剧、动画片虽不多，但不乏经典，像《恶作剧之吻》、《我的女孩》等等。希望10Live以后能提供更加丰富的内容。



3G到来后，手机电视将成为第一应用服务。10Live凭借免费、支持Wi-Fi无线连接以及QVGA级清晰度三大优点，已经拥有了一定用户群。如果你想提前体验3G，那就下载10Live感受一下吧。

话梅杂志&3DM-SMV

圣战 上帝之子

厂商： In Fusio	**类型：** ACT

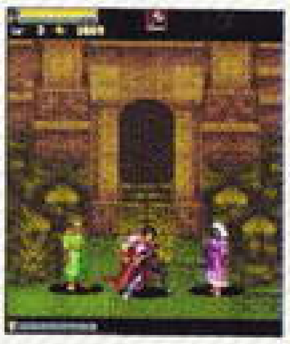
适用手机： 诺基亚S60系列手机／摩托罗拉E2 D398 L6 L7／索尼爱立信K506C K750C W810C等

厂商网站： http://www.in-fusio.com.cn

下载方式： 手机登陆 http://wap.infuns.com 下载

综合评分： 9

改编自《圣经》故事的手机RPG。恶魔古拉布被打败后，新的国家阿拉塔在国王乔纳斯的领导下正走向富强。天使阿撒兹勒也建立了新教派，教徒被称为圣骑士。随着教派势力的扩大，圣骑士们企图消灭小亚细亚的异教徒们，战争在所难免，而玩家则要寻找传说中的8件神器来维持正义。游戏剧情宏大，画面也很精细，无论人物还是背景都有质感。



优点： 故事精彩 画面不俗

缺点： 操控性一般

风流才子唐伯虎

厂商： 深发软件	**类型：** RPG

适用手机： 诺基亚S60系列手机／摩托罗拉E6 E398 L6 V3 Z6／索尼爱立信K500C K700C W800C等

厂商网站： http://www.shenfasoft.com

下载方式： 移动手机登陆 移动梦网→百宝箱→角色

综合评分： 7

国产手机RPG游戏，玩家要扮演唐伯虎冲破重重阻碍混入太师府去见心上人。游戏的剧情比较无厘头，开头唐伯虎竟然要向祝枝山借钱，接下来还要去拿琴谱、换眼镜等等，最后则是凭借四书五经和学士之袍顺利进入太师府。游戏中还穿插了众多迷你游戏，像黑白棋、猜骰子、成语填词等，都是很有中国特色的。玩家必须通过迷你游戏才能进入下一段情节。

优点： 有趣的迷你游戏

缺点： 情节过短

网游新闻

《大宋豪侠》火炬线上传送活动开始

为迎接奥运，随手互动公司运营的手机网游《大众豪侠》于5月5日开始举办奥运火炬线上传递活动。活动将持续到7月27日奥运开幕前结束，一共12轮，每周一轮。每轮活动期间，《大宋豪侠》的在线玩家会随机获得火炬，将火炬送到观音山的圣火坛即可完成传送活动。累计传递火炬最多的前25名玩家会获得"助威奥运衫"一件哦。另外，游戏的第17组服务器也已经全面开放，快用移动手机登陆 http://dshx.92LE.com 下载客户端吧。

新机看台

更适合看电视 松下P905i

什么样的手机更适合看电视呢？最新的答案应该是松下P905i。松下公司近日在日本发售的P905i是一款专门为用手机电视业务量身定做的手机。P905i采用尺寸高达3.5寸的屏幕，分辨率则是惊人的854×480像素，比VGA还要高上一档次。P905i支持Viera图像技术，这可是松下在等离子电视中才采用的技术，能大幅提升电视播放效果。另外，P905i内置了GPS卫星定位模块，可以进行卫星导航。只是在摄像头方面有些寒酸，只有200万像素，但支持自动对焦。为了让用户获得更好的视听感受，松下公司还设计了专门的音箱，让P905i看起来更像一台迷你电视。看到这里不要留口水了，P905i无法在国内使用。还是把口水擦干，继续去玩我们的2G手机吧。

话梅杂志&3DM-SMV

吸血鬼之馆

每当提起"吸血鬼之馆"这个名称，笔者不由想到在日本备受争议的、叙述诡计的大师绫过行人的推理小说"《馆》系列"(包括《十角馆杀人》在内的七部小说)。将二者相提并论不仅仅是因为名称相似，而是1998年以PS为平台开发销售的RPG作品《YAKATA》(馆)。在此游戏中，故事背景设定在绫过行人小说中出现的各种奇异又别具特色的馆建筑里，而里面出现的部分怪物又来源于日本推理小说中的角色(包括日本神话中的角色)，仅凭这一点来说，类似CV这样的世界并不惟一。

谈及"CV"(即恶魔城的简称)，便要提到瓦尼亚之城(Castlevania)，这个词是由城堡(Castle)和瓦尼亚(Vania)两个词组成的。不得不提的是，正是东欧传说中名副其实的吸血鬼城堡。下面就让我们一起去那里看一下吧。

文 深海披风

布兰城堡 Bran castle

爱尔兰著名小说家布拉姆·史托克(Bram Stoker)在1897年出版的小说《Dracula》使吸血鬼伯爵名噪天下，如果非要说一个真实的城堡能和吸血鬼扯上一点关系，那么就非位于罗马尼亚中部，喀尔巴阡山脉间的布兰城堡莫属了，它的认知度即使在欧洲也可以跻身Top10的行列，当然除了已经倒塌掉的庇那李堡(之所以说庇那李堡是正统，因为它和《恶魔城》游戏里的结局一样，最终崩塌掉了……orz)。弗拉德·提皮斯(Vlad Tepes，即传说中的吸血鬼德拉古拉伯爵)在庇那李堡的居住时间要远远超过布兰城堡，即使真实存在于游戏中恶魔城最上层的伯爵房间，那也应该是在庇那李堡的顶端。

布兰城堡修建于公元1212年，在1377年到1382年间又进行过修葺，成为十字军抵挡借道布拉索夫进攻欧洲的回教徒的要塞。城堡共有五层，另有四座塔楼包围着不规则的内院，每次大约有30位士兵驻守，危急时则从布拉索夫争求援兵。为了保护城堡内的人，内院屋顶设计得高耸

话梅杂志&3DM-SMV

陡峻，敌人的炮弹打不中，所以不会对守备的士兵造成任何威胁。除此之外还有可供向城外泼热水的活动地板，防御工事简直无懈可击。

城堡内拥有制作考究的家具、五彩斑斓的挂毯以及管风琴等乐器，当然也有古代的长矛、罗马尼亚盔甲、不同时代的火枪，还有日本的长刀、中国的瓷器等等，这样一个建筑后来成了罗马尼亚王室渡假的行宫。

虽然说"《CV》系列"中的《血之轮回》中引用了布兰城堡的样式，但无论怎么看，都只有塔尖有那么一点点的相似。不过在布兰城堡的天井庭院中的确有一口枯井连接着紧急逃生用的地洞，进入地洞就会看到城堡之下的那个传说中的熔岩地穴。

布兰城堡近况 1948年共产党统治罗马尼亚后，布兰城堡被收归为国有，原本居住在布兰城堡内的哈布斯堡王朝(欧洲最大的王朝之一，又称为奥地利王朝)的后代多米尼克·哈布斯堡和其祖母玛丽王后被迫流亡到美国。2006年5月26日法新社有消息称罗马尼亚政府已经将布兰城堡转交到多米尼克·冯·哈布斯堡手中，估计城堡的价格超过2500万美元。

特兰西瓦尼亚 Transylvania

之前谈到的瓦尼亚(Vania)实质上就是指特兰西瓦尼亚(即Transyl－Vania)。特兰西瓦尼亚一词于1075年第一次出现在拉丁语文献中，名为"Ultra silvam"，意为"越过森林"，后来演化成与之含义相同的"Transylvania"。

布拉姆·史托克在一个世纪之前出版的小说《Dracula》中所提到的Transylvania位于欧洲东部寒冷荒野的边缘，那是一个鲜有人知的地方，而这个环境很可能影响到了他小说中角色的设定。时至今日，森林中阴暗的土壤、脱离西方旅行者的足迹、残存的中古建筑等等，这些都使得Transylvania地区成为探险旅行者理想的目的地。

罗马尼亚民族在14世纪时先后组成瓦拉几亚(Wallachia)、摩尔多瓦(Moldavia)和特兰西瓦尼亚三个公国，而16世纪先后成为奥斯曼土耳其帝国的附属国。1859年，瓦拉几亚公国和摩尔多瓦公国合并，称罗马尼亚，仍隶属奥斯曼帝国。1877年5月9日，罗马尼亚宣告国家独立。1881年，改称罗马尼亚王国。1918年12月1日，特兰西瓦尼亚公国宣布与罗马尼亚王国合并，至此，罗马尼亚实现统一。

后记

笔者认为葡萄牙的佩娜宫堡(The Pena Palace)作为CV的城堡外形才应该是最贴切的，但是一切似乎又无据可考。在K社设定的众多城堡中，不乏各式城堡，但大多都是由众多原型结合并演化而来。

话梅杂志&3DM-SMV

专区地带 ZONE STRIP

机器人格纳库

栏目主持 乌冬

机器人格纳库很久没和大家见面了，不知道有没有读者想念这个栏目呢，因为版面有限等原因，机器人格纳库将不定期和大家见面，隔三差五为大家送上精彩的内容。

近期推出的NDS游戏《高达纹章》素质还不错，玩惯了《机战》作品的玩家拿来调节一下胃口还是不错的。不过本作属于很核心向的游戏，对“高达世界”了解不深的玩家是不是觉得玩不懂呢？不用急，这次栏目介绍的正好就是和这方面相关的书籍，相信看完之后有助你成为真正的“高达饭”。

骗钱还是物超所值？“考证饭”们的教科书

文 优西焉知鼻孔之志

在高达FANS里，有这么一群人，他们不满足于单纯的欣赏，他们更喜欢考证这些虚构世界中那些鸡毛蒜皮的细节设定，对各次战役的资料更是了如指掌(其中尤以宇宙世纪系列为甚)，有些更是连动画里都没出现过的东西。到底这帮家伙津津乐道的东西都是来自哪里呢？这辑栏目笔者将对这些的资料的来源作一个笼统的介绍。

在介绍前首先说明的是，高达的资料集或者设定集多如天上繁星，诸如人物设定、机体设定、剧情介绍这些基本的公式设定本就先排除掉。咱们这次主要是来看看那些专业级书籍。

历史备忘资料篇

《机动战士高达 一年战争全史》(全上、下两册)

这本书其实是把在一年战争中的所有事件的相关资料全部完完整整记录下来的备忘录，收录的内容包括：战争始末、战役记录、兵力编制、政治事件，以及所有跟一年战争有关的官方资料都能在这里找到。

▲一年战争的转折点——奥德萨作战的作战地图，上面详细地标出了军力分布以及进攻部署。

话梅杂志&3DM SMV

社会经济篇

《机动战士高达公式设定集——阿纳海姆社刊》

▲阿纳海姆CEO的刊首语，回顾了宇宙世纪过去同时也展望了未来。

这本书根本就是当作是阿纳海姆的社刊制作的，而且还是宇宙世纪100年纪念特刊。它以这种形式记载了宇宙世纪的人文、科学、社会等。这是本能从侧面了解宇宙世纪全貌同时认识宇宙世纪中商业巨头阿纳海姆公司的珍贵设定集，国内已有中文译本，推荐。

兵器资料篇

《机动战士高达——MSV》（全1、2、3三册）

毋庸质疑，这套在1984年由讲谈社出版的MS资料全集就算在日本也是每一个高达“考证饭”所梦寐以求的神书。它收录了全机体的派生型号资料和3D图片的同时还收录了吉翁独立战争史、军人名鉴、MS、MA开发史等极其珍贵的资料。因为出版年代久远所以直到前段时间都是一书难求，一套就更别想了。不过最近这套书已经推出了完全复刻版，解除了不少人多年来的怨念，价格也不贵，建议有条件的朋友入手。

十万个为什么篇

《机动战士高达——公式百科事典》

也是再版的公式集，其实它就是一本“《十万个为什么》高达版”，里面囊括了跟高达有关的海量设定资料。另外还包括官方年鉴等的官方资料，是现有全部官方资料集中范围和涉及面最广的，同时也是页数最多并且价格最贵的，900页的书售价高达15000日元（折合约990元人民币）。考证饭”们，考验你们的爱的时候到了！

人物传记篇

《夏亚·阿兹那布尔传记——赤色彗星的轨迹》（全上、下两册）

在俺的印象中这是第一本也是惟一一本高达里人物的单独传记，里面详细地描述了高达中人人皆识的赤色彗星的生平、年谱，除此之外还分析了他的每一句名台词背后的意义，实属闲得发慌。不过此书得到了《独角高达》的作者福井晴敏的推荐，还是挺值得收藏的。

或许会有人会觉得花这么多脑筋去考证这些虚拟动画里的东西根本没有意义，不过俺觉得“考证我们所见到的高达”，不单是依附在作品喜好上相关资讯的收集，还有以这些资料资讯作为平台所构成的庞大世界才是真正魅力所在，只有这个部分，才是高达迷们热衷于资料考证的真正原因和《高达》这个作品难以被其他作品所取代的地方。

话梅杂志&3DM-SMV

栏目主持 羽纹

由于Sigma感染的ZERO病毒发作，使很多政府军队的精英猎人和Sigma一起叛逃，并一起向人类发起攻击，意图要消灭全人类。同时，对人类还抱有希望的X和战友ZERO也率领反乱猎人对抗Sigma。长久的抗战使人类对半机器人更加惧怕，一些没被病毒感染的半机器人也开始对人类产生敌对心理，如同被打开的恶魔之盒，因为双方的不理解而产生的隔阂，人类和半机器人之间越来越疏远……

文 骚扰天皇・SK & 鞋恶地主・RP

原祖、《X》、《Z》系列 世界观&剧情概括三

半机器人间的全面战争（上）

剧情重要人物介绍

Iris

Repliforce部队的一员，《X4》ZERO线中的女主角，为了创造一个只有半机器人的世界而向人类发起攻击。

Carnel

Repliforce部队的小队长，非常认同原战友Sigma的思想，率领部队叛变反乱猎人组织。

诺梅杂志&3DM-SMV

由于人类天生的惧怕心理，不断对思考型机器人采取的打压政策使很多没有被病毒感染的半机器人也开始对人类产生反感，并萌生出一种敌对意识。半机器人不同于普通机器人，它们拥有和人类一样不必借助程序而独立思考的能力，而这种思维能力与人类相比更加敏捷、准确："我们为什么要为比我们下等的人类服务？"如同人类的弱小群体很容易相信"救世主"等宗教理念，当部分半机器人有了此类思想后便开始在周围传播反抗人类的思想，一些不满人类做法的半机器人就一呼百应般地跟随着发起者，开始把矛头转向人类一方。面对拥有高科技、高智商的半机器人反乱军。对此束手无策的人类，立场渐渐转化为弱小的一方……

这时候，反乱军只是半机器人群体中极少的一部分。为了防止反乱的范围再次扩大，政府成立了名为Repliforce的正规军，但人类没考虑到，自己下令去疯狂打压的对象正是Repliforce成员的同胞，长久的战斗中，Repliforce中的不少成员产生了"为什么要为了保护比我们弱小的人类而去自相残杀"的想法，这也预示着千日战争即将出现转折。拥有高智慧的Sigma考虑到利用病毒虽然可以保证自己的势力不会被消灭，但能影响到的半机器人毕竟在少数。为了扩大自己军队的势力，Sigma向半机器人群体散播了"人类低下论"(注释①)的思想。

如同导火线一般，认同Sigma做法的半机器人们由正规军Repliforce带头，大部分的半机器人都开始要求进行独立。自食恶果的人类只好把半机器人进行隔离，让它们成为与人类社会同存的"另一种族生活圈"，让半机器人里遵守"机器人三定律"的成员为了保护自己而战斗。从此，世界政府退出了"《X》系列"的舞台，战争开始从反乱猎人与异常者间的对抗，逐渐演变为"立场相异的两派无休止的争斗"(人类这一次行动的效果很明显：被视为讨伐对象的人类聪明地将敌人隔离，自己早早退出战场，冷眼旁观半机器人为了第三方而相互争斗，战火始终不可能波及到自己的身上。)

有大部分半机器人和Repliforce的支持，Sigma的势力开始急速增长(从《X4》的舞台扩展到全世界范围就可以发现这点)，并利用Repliforce的设备Final Weapon(注释②)准备一举消灭人类。为了阻止Final Weapon的发射，以X和ZERO为首的反乱猎人开始和Carnel率领的Repliforce展开战斗。当进入控制台内部的ZERO遇到了曾经救过的半机器人女孩Iris时，为了保护人类，ZERO不得不和Iris展开激战。当Iris被击败后，能量用尽的她和ZERO的最后对话也不免让玩家感到故事背景的沉重：

"为什么要这么做……"

"我想……去到一个只有半机器人的世界里。"已经没有剩余能源的Iris躺在地上，断断续续地说着自己的愿望。

"没有单独为了我们半机器人而存在的世界，这只是个幻想而已。"面对Iris这个不可能达成的愿望，ZERO只能轻叹着回答。

"我知道……但是……我只能去相信，我想在这样的世界里……和你一起。"

事实上，这几句短短的对话所暗示的内容却是当时世界的局势——人类容不下半机器人，而半机器人害怕、讨厌人类，在地球上空的Final Weapon证明了半机器人要将人类彻底消灭，如果不是X和ZERO阻止了Final Weapon的发射，恐怕人类已经灭亡。之后的尤尔西亚坠落事件(注释③)也证明了这点。

注释

①"人类低下论"：Sigma当初向半机器人宣言的内容，主要为半机器人没必要为比自己能力低下的人类所服务，应该独立起来成立自己的社会，并把阻碍自己的人类所消灭。

②Final Weapon：Repliforce的军队设施，漂浮在地球正上空，能准确对地面目标进行射击，拥有高于核武器的威力。当初Sigma准备利用Final Weapon一举消灭掉全人类。

③尤尔西亚坠落事件：《X5》里Sigma利用卫星撞向地球，企图毁灭人类并让ZERO恢复原有记录，在下次的《X5》~《X6》里将会详细介绍。

后记

由《X3》开始，"《X》系列"的剧情主题开始由被病毒感染而叛变的"异常者"和"反乱猎人"、人类间的战斗转变为半机器人中的内部矛盾，沉重的内容使游戏的世界观开始不太适合作品设定的对应14岁以上玩家年龄层。如同梅比乌斯之环一般，被人类制造出来的机器人开始讨伐人类，最终又被人类所毁灭……下次的《洛克人世界》将讲解由精灵战争到100年后"《ZERO》系列"的世界观。

话梅杂志&3DM-SMV

掌问人

主持：马修

插图：西瓜树

当游戏玩家有一个好处就是，再宅再闲也不会觉得无聊空虚，只要掌机一握，手柄一拿，咱们就从一个平淡郁闷的世界进入到另一个奇特的世界，在那个奇特的世界里，我们是主角，是焦点，是核心，一切事件围绕我们展开，一切意外的灾难事 故都会奇妙地躲过，还有一桩又一桩的爱情故事……即便如此，关机后我们还会回到现实中，继续为我们现实中的理想和琐事忙碌，在不同领域扮演我们或大或小的角色。在此祝所有的读者朋友们在游戏中和现实中都能梦想成真。

小编故事之防身利器

自从《MHP2G》出来后，众编便经常去找那种饭菜上得奇慢的地方去吃晚饭，不打《怪物猎人》的马修有时也跟着大众一起去，大家联得尽兴，惟独马修等得心慌。一日索性也拿起PSP和大家去吃晚饭。不过这天去的偏偏是个上菜极快的烧腊店，马修的PSP还没来等开机饭菜便上齐了。一MM对马修说：“难得你带一次PSP，还没玩成。”马修嘴硬道：“我带PSP是用来防身的！万一遇到坏人……”盲先知笑问：“今天这一行人里，除了你这个防身用的PSP，还有什么东西能让坏人看上眼？”马修大窘……

诂梅杂志&3DM·SMV

RTX头像二次爆料

RTX，也就是腾迅通，是小编们办公用的交流软件，和QQ差不多，以前曾爆过一次，这次继续爆料。话说间隔的这段时间，变化还很大，下面爆料开始。

宇轩：读者不是让你放小编照片么？

宇轩：我的RTX头像，也是大众脸……下次提前说下嘛

马修：提前打招呼都有准备就没意思啦，玩的就是突袭。

1 盲先知

《OG》动画中响介看到蕾菲娜的兔女郎装时的表情，话说这个响介还有点像盲先知本人。

2 胧月

同人版的大神，还戴着八咫琼勾玉。

3 乌冬

狩猎猫，“怪物系”玩家乌冬对《2G》中的猫咪可是非常有爱的。

4 神秘人A

桃毛兽，神秘人A也是个猎人。

5 神秘人B

多罗，日网上搜的图，话说去年编辑部搬家时发现的一堆多罗被某MM分了，这位神秘人B也分到一个。

6 马修

《魔王再临》里的卑弥呼，被马修称为“带着两个口袋妖怪到处跑的萝莉女王”。另外，仔细看图大家会发现马修很懒。

7 大众脸

系统默认头像，除了以上几位，其余人等就都用这个默认的头像了。好吧，姑且就算他们很低调吧。

MM必杀发动

首先，本小姐没有哪个朋友、弟弟、妹妹得了绝症临死前想摸摸小P和小N，也没有“不到长城非好汉，不中小P不做人”的要死要活的中奖理念，也不会先把各位编辑们夸得云里雾里上天入地作了离心运动再做向心运动、最后一脸猥琐地希望中台小P……请相信我，本人很正直，本人只不过会在某正太弱K小P时一脸阴笑地站其身后，或作小鸟依人状小声请求某高年级大哥，一般都会收获奇效……

安徽蚌埠　小鱼儿

胧月：这位小妹妹日后的理想据说不是SE、Sony、任天堂就是《掌机王》编辑部，就这段文字来看我很怀疑你是不是真的在我们这里干过。

雷伊：胧月，你这是借MM的来信间接爆料么……

马修：其实小鱼儿同学的两个方法是泛适用型的，尤其是“小鸟依人状小声请求”这个方法，一般的男性基本没有免疫力的。

宇轩：马修，请不要用自己的不足来代表全体男性，谢谢。

话梅杂志&3DM-SMV

有什么好争的……

前不久的一个晚上，晚自习结束后，我边拿着NDSL玩边走回宿舍。突然，身后传来惊叹声："哇！NDSL耶！好帅啊……"听得我飘飘然。谁知，马上有人说了句差点令我跌倒的话："不是PSP还敢拿出来显摆，是我就钻洞里去了"。当时真想给他两拳，PSP和NDSL的价格差不了多少！而且我的NDSL买来1100加上烧录卡加上机子外壳……都可以买新版PSP了！气愤啊，难道索尼就一定比任天堂好么？曾经有好多人看见我的机子都说："哇！PSP！"害得我都后悔买NDSL了。曾经有一个买PSP的机会摆在我眼前，但是我没有珍惜，等到买了NDSL才追悔莫及，人生最痛苦的事莫过于此。如果老板可以再给我一次机会，我会选PSP！

胡顺

乌冬：让我想起以前拿着高达时，某路人在旁边叫"这变形金刚好帅"。

宇轩：游戏机是买来玩的，不是买来给人看的。

马修：NDS、PSP到底哪个更好的争论不是一天两天了，其实就我个人来说，同是玩家，能聊到一起就聊，聊不到一起也不必互相喷，这种本来就没什么讨论价值的话题，辩论到什么时候也注定不会辩论出结果。

《掌机王SP》的全体编辑，你们好，对于《掌机王SP》，我是一个新读者，我买了3辑。我开始看《掌机王SP》是因为无意看到同学在看，我借过来看了后觉得这本书写得很好，对于掌机的各个方面都介绍得很详细。看完之后，我都有些心动想去买掌机了。虽然我很想行动，但是以我现在的经济水平，离买掌机还有很大一段距离，所以我下定决心努力存钱，直到我买到掌机为止！虽然要存前，但在此之间的《掌机王SP》是不可不买，我一定会支持《掌机王SP》。愿《掌机王SP》一辑好过一辑，小编们天天数钱数到手软。

珠海 叶家华

雷伊：感谢叶家华读者的支持，祝你拥有掌机的愿望早日实现。

马修：是新读者哦，我们也有抽奖，特等奖就是NDSL和PSP，你也参加试试运气吧。

PSP版的《战神》和《无双大蛇》发售后，我越来越想要一台PSP了，当初我爸叫我先要PSP还是要NDSL的时候，我毅然选择了NDSL，谁叫我是《口袋》和《逆转》迷呢。不过我爸说了，这次考试只要能考进校前100名，就考虑满足我拥有PSP的愿望，虽然只是考虑一下，但我还是有希望的，我要为这个目标奋斗，虽然有点困难，不过我还是要激励自己。

大连 KILY

雷伊：你这封信到的比较晚，不知道你的愿望实现了没有。

马修：作为游戏玩家，爱好广泛的话还真就得多机种入手，不过以现在的发展趋势看，PSP的游戏体系已经相当成熟。总之，无论愿望实现与否，都加油吧。

宇轩：嗯，这个读者的笔名挺内涵的，是不是，LIKY？

LIKY：……

话梅杂志&3DM SMV

初2时，我被批准买NDSL，那以后我的生活就发生了很大变化，从书上看到了关于音乐游戏《应援团》的游戏介绍，我一直没当回事。当我实在没有游戏玩的时候，无聊的我玩了我一直认为是“另类游戏”的《应援团》，我却被这“另类”吸引了，当天我就打通了“气轻”和“果敢”，在以后的练习中，我不断的提升我的应援水平，直到打通了“团长级”的“激烈”，看着我亲手拯救的人甚至地球，心里十分高兴，也获得了MM应援的奖励资格，可是当自认为高手的我开玩“华丽”的时候，却绊了个跟头，第一关就以大失败告终，这给我了一个很大的打击，但我并没放弃努力，一次、两次……最终，我可以打到倒数第2关的巨大老鼠，看来没有最难的关卡，只要努力就可以通过……不知过了多久，《应援团2》诞生，我看到了熟悉的面孔，声音，不同而更好听的歌曲，又发现了前作没有的“高洁应援团”，在最终关，两支团队竟然联手，拯救了太阳，我知道现在还一直在坚持应援，我现在的称号是“救世主”，我在期待着更热血的《应援团3》早日发售，也希望交到有同样爱好的朋友。

yibenmulongtai

宇轩：《应援团》是好游戏！一同期待3代吧。

马修：呵呵，这个读者朋友的来信也让我想起当初玩1代时的情景呢。不过还没等我打过大老鼠，游戏就还给海文了。

胧月：我怎么没记得当初海文主动找你要过游戏呢……

这个老板很强大

我发现最近的JS们变得极其聪明……有天晚上我去帮同学买PSP，结果我妈也一起去了。这是我最害怕的事情，如果被我妈看到我去买游戏机肯定死定了，所以我只好撒谎说是帮同学买MP4。到了游戏店，我妈问我这里怎么那么多游戏机，当时我就慌了，只好一笑带过。当老板给我拿出PSP时，我妈又问这是什么东西。“P……MP4啊！”我语无伦次地回答。显然这样的回答根本不能消除我老妈的疑惑，这时老板突然一本正经地向我妈介绍：“这是最新的MP4，它还是一台学习机！你可以在里面播放《疯狂英语》的MP3，英语学习视频，而且它还有很多学习英语的软件和游戏，现在孩子学习太累了，要劳逸结合。它甚至还能看书，买了它连买书的钱也省了……”（后面省略）我瞪眼张嘴，完全被老板的天才和口才所震惊了。最后，我妈竟然说：“我真的落后了，现在连学习机都这么先进了。”更令我震惊的是，我妈表示如果我考试理想，就也送我一台。这……怎是一个爽字了得！为了感谢老板，我连价格也没砍就买下了那台PSP，假如其他JS也能像他那样聪明，那还有买不到PSP的人吗？

中山 冯警德

雷伊：我觉得这封来信的关键在最后，老板的妙语连珠不仅蒙蔽了冯读者的妈妈，而且还让冯读者“没有砍价”就买下了PSP，真为让冯读者代买PSP的同学的腰包心疼啊……

马修：这位老板大概也有过买游戏机苦找借口的经历吧，不然怎么能如此理解玩家和家长的心情。一番妙语下来，一桩生意成功了，虽然这次冯同学是帮同学买，但相信这老板平时也会用这口才成全了不少玩家吧？刊登出来，供所有老板和玩家借鉴。

话梅杂志&3DM-SMV

上帝的意见

欢迎大家提出意见和建议

《掌机王 SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及 Email 地址请参看邮购信息。也可以登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

为什么看不到小编的照片？

btshit

马修： 这事说白了其实是职业定位的关系，像我们，就是用文字给大家奉献快乐的，至于长相，都是一个鼻子俩眼睛，没有高过姚明的，也没有矮过武大郎的，没有帅到倾国倾城的，也没有丑到影响他人情绪的……总之，一群做着普通文字工作的凡夫俗子，就不曝光长相啦。

马修你好！最近发现《掌机王》有个很严重的漏洞，每辑中奖者的姓名都是按姓的首字母排序，这样是方便了中奖者查询，但同时还有个严重的问题，就是同等级奖品的分配问题，拿特等奖来说，同样是中了特等奖的人，却因为姓的首字母排列靠前，而中了 PSP，因为姓的首字母排列靠后，而中了 NDSL，这之间的差别是很大的，也是很不公平的，这个问题我打过读者服务部的电话了，他们说奖品是随机分配的，我也中过奖，确实是按姓的排序和主机的排序一个一个分配的。希望以后中奖名单上能注明中奖者姓名和所中奖品的名称，让这种不公平的 BUG 不再重现！最后，祝小编们身体健康，工作顺利，把《掌机王》越办越好！在发这封邮件的时候刚入手最新 85 辑《掌机王》，这期美图秀是《FATE》，很好，好强大，但全是些老图，没新意，没创意，也没什么怀旧感，在这里 BS 一下宇轩！

马修： 前两名的奖品我们确实是随机分配，绝没有按照所谓“第一个 PSP、第二个 NDSL”的顺序发放。至于您中奖的那辑，只是正赶上第二个分配到 NDSL 而已。而出于对中奖者隐私保秘的考虑，中奖者的地址及大奖奖品等重要信息都不做刊登，中奖者仍需电话咨询。再说，NDSL 本来就是和 PSP 等同的平级主机，如果我们根据价格上的那点差异将两款主机划出等级，明显是有失公允的。

宇轩： 呃，后面的意见是关于我的……

攻略写全一点 像上次的《无双大蛇》的攻略，我满心欢喜地准备拿着本书一边看攻略一边将全人物全部打出来，看到一半发现攻略只讲了一部分人物，导致我也没信心将全部人物打出来了，攻略可以写得少但要写的全。

870720138

马修： 像《无双大蛇》这种 79 人的游戏，少和全实际上是相当矛盾的，一本《掌机王SP》要照顾NDS玩家和玩其他游戏的PSP玩家，因此页数上需要控制，而有限的页数下，一些随着流程可以自然出来的人物角色自然就可以省略，这样也可以给大家放上更多有用的东西。而特殊技能列表方面，我只放出特别需要的加攻击、加防御等，其实目的也是给大家一个培养的方向。

那啥……《MHP2G》的攻略相当好，就是字太小啦。破坏部位报酬和掉落物什么的下辑应该会补完吧？说完了，闪……

磁性瓷

羽纹： 86 辑上就有破坏部位报酬，掉落物也会在以后刊登。至于字小，其实也是因为可以放更多内容嘛。(－_,－)

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王 SP》第 13、15 辑、第 17 辑、第 19 辑、第 22～24 辑、第 26、27 辑、第 31 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 37～43 辑、第 61～67 辑、第 69、73、74、77、84、86、87 辑，定价 8.80 元。《口袋玩家》第 1、2、6～8 辑，定价 16.00 元。《NDS 专辑 VOL.2》，定价 25.00 元。《PSP 专辑 VOL.3》、《PSP 专辑 VOL.4》，定价 25.00 元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价 38.00 元。《NDS 宝典》，定价 28.00 元，《怪物猎人狩猎志》。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

话梅杂志&3DM·SMV

让小D发扬光大

当“任饭”不简单啊，班上小P群越来越多，导致我的小D成了众多“游子”中的独生子女。他们在那边玩得天昏地暗，而我却成了独行侠，只有与小D相依为命。孤独的日子真可怜，又难受，导致我成了推销人员了，老是在说服同学买小D。开始对小D的信心减少了，但当我知道雷伊是个“任饭”后我太高兴了！所以身为“任饭”的雷伊，一定要在书上多多介绍小D，让小D发扬光大！一起加油！

对了，82辑的发售表是否出现了问题？发售表中原来已经发售的游戏为何再次在发售表再次出现，难道是再次发售吗？另外，小编们要继续用MM做封面哦！

广东 小羽

雷伊：呵呵，放心吧，《掌机王SP》是不会疏于对NDS相关内容的介绍的，特别是在“前线狙击”等栏目，NDS游戏所占的比重是非常高的。关于发售表的重复问题，这并不是错误，而是我们将一些重头游戏近期内将发售的其他版本列了出来，以方便玩家参考。至于MM封面嘛，这可是传统啊，所以……

马修：顺便插一句，当这辑《掌机王SP》上市时，活跃在各栏目的某插画师也将由PSP玩家转职为成为拥有NDSL、PSP的双机玩家。

下辑预告

《掌机王SP》88辑

5月下旬 全国上市

关注下辑攻略特快

NDS

渥太利亚迷宫

NDS

光辉圣约2 意志

PSP

BLEACH 灵魂升温5

话梅杂志&3DM-SAV

坛友互动专栏

栏目主持 宇轩

自然界有太多让人不可思议的地方，比如云彩，有时会变幻出各种形状，看上去惟妙惟肖，令人感叹不已。今天要为大家介绍的就是天上的云彩。云彩有时候也能成为奇怪的天象。于是，世界各地出现了许多观云爱好者，拍到不少精美的云彩图案。以下是美国广播公司最新推出的九大令人惊艳的奇异云彩。

九大令人惊艳的奇异云彩

楼主：pspgundam

http://bbs.levelup.cn/showtopic-619121.aspx

极地平流层云

▲出现在最寒冷的地区。由于此云彩助长了臭氧洞的加剧，因此它们惊人的美丽也是气候变暖的一种征兆。

滚轴云

▲通常出现在暴风雨前夕。

乳房云

▲当崎岖不平模样的乳房云形成时，通常会发生暴风雨，并伴随着雷暴现象。

旋涡云

▲旋涡云形成于水面上时，就是已知的海上龙卷风现象，即民间所说的“龙取水”奇观。

荚状云

▲荚状云的云块呈豆荚形或椭圆形，盘旋于高空中。由于它们不同寻常的形状，它们经常被误认为是UFO。

（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

中国古代的怪物，你认识多少？
http://bbs.levelup.cn/showtopic-619341.aspx
日本百鬼画卷算什么，中国的怪物才是个顶个的厉害。

世上最可怕的微笑
http://bbs.levelup.cn/showtopic-618623.aspx
吓死我了……

洋葱头动态大图
http://bbs.levelup.cn/showtopic-406068.aspx
界王醒目！绝对不能错过！

猪笼日报——讲述水民自己的故事
http://bbs.levelup.cn/showtopic-551293.aspx
强帖在此集结！

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。

levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.aspx?boardid=72） 掌机玩家自己的论坛。

话梅杂志&3DM-SMV

热点大家谈

86 辑热点话题 **大家的睡前游戏**

本辑我们就来说说我们自己的睡前游戏，比如各位睡前打什么游戏啦、什么游戏非常适合睡前玩啦……欢迎大家讨论。

我么？由于我是MUG大爱者，所以就非《太鼓之达人 7岛大冒险》莫属啦。每次睡前都会再玩上半个小时左右，轻松休闲娱乐的好游戏！

我是晋晋

以前总是玩《网球王子》的，等《召唤之夜》出了就玩这个了。

希罗ヒイロ

睡前的游戏？喜欢什么就是什么呗。让人入睡的游戏？不喜欢什么就是什么呗。

fqcstc

《任天狗》每天必玩，不过现在只是程序化地给它喂东西吃而已，不过能每天坚持也可以了；现在又加了个《音乐节拍》，此音乐游戏大爱啊！

AXEJ 星

这还用说，当然是一直在玩的《口袋》啦，百玩不厌。

wangxuanqing

睡前玩玩《脑白金》，看看白话文版《三国演义》，很容易睡着的。

传说物语

想睡觉的时候，玩《怪物猎人》和《无双大蛇》，就会又打起精神，开始通宵啦！

沈 52110

只要玩开的游戏没通关，睡前都会玩个把小时才睡。

自由基

《马里奥医生》，哈哈。

白日做梦

我睡前都是玩些小游戏类的，最早是《瓦里奥制造》和《为你而死》、《为你而生》，然后是《俄罗斯方块》、《陨石大战》，偶尔还开两局《马车》点两下《应援团》，最近几天的睡前主打就是《原始人》了。

义 yi

《怪物猎人》，每天晚上都至少过一个任务才睡。

RX840

以前很喜欢睡觉前玩下《无双》的，现在比较喜欢睡觉前玩《MHP2G》。

leon159357

个人认为睡前游戏应该是有助于催眠的，本宅女之前都是《触摸耀西》，结果往往是越玩越精神，一直玩到下半夜才睡……知道错后开始玩乙女向的文字类游戏，发现像《心跳 GS》那类语音超多的也不行，一样玩得很兴奋，只好转向那些没什么语音，情节又不咋样的，比如《传说中的翠君》、《战斗恋人》之类的，果然是基本玩不到 20 分钟就极度想睡了。

冰雪森鱼

当然是《啪嗒嘭》了，我班同学现在每晚都玩上 1 个小时。

疾风之指

我睡觉前不玩游戏，因为玩了游戏后根本睡不着。

rlufa

《口袋》呀，每天睡前都是收获和播种的时间。

兰色的 DS

睡前？在伊瓦利斯接个任务再说吧！

zorker

睡前就玩一下 FC 模拟器的游戏，怀念一下当年美好的时光，睡觉也好睡一些。

wsypdkkypl

我是《口袋妖怪》与《高达 SEED》双重耍的，有时会脑残地玩下象棋。

无我の境地

《无限回廊》，失眠的时候玩几关就睡得着了，特催眠。

盲先知

《FF Ⅸ》，每次想到后面还有两张盘没玩就睡着了……半年了还在我记忆棒里。

宇轩

我一般是打《口袋妖怪》。不过就个人经验来说，《电车GO》才是催眠极品——因为游戏的音效画面做得都很到位，让经常坐长途火车的本人在游戏中看着沿途的景色、听着“喀哒喀哒”声和汽笛声，每次都会有昏昏欲睡的条件反射。

马修

本辑热点话题

《音乐节拍》和《太鼓》

PSP 的《音乐节拍》和 NDS 的《太鼓之达人 7岛大冒险》可以说是两大掌机上非常热门的音乐游戏，本辑的热点话题，我们就围绕这两款近期非常热门的音乐游戏及其相关话题来展开讨论。

参与方式：请登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn），在 2007 年 5 月 8 日发布在 PSP 讨论区和 NDS、GBA 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

话梅杂志&3DM-SMV

Hi，大家好，欢迎收听FAQ电台，本辑我们将要为大家解决关于“NDS烧录卡”、“PSP升级”、“PSP游戏死机”的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。全新的《MHP2G》问答版块依旧继续开播，欢迎大家踊跃提问。OK，FAQ，Let's begin!

最近听闻某汉化组放出了《动物之森》的全文本汉化版，之前错过本作的玩家们这次可一定不能放过这款优秀的作品哦。下面还是言归正传，首先来看一则来自广东**林玩友**的问题，他在来信中询问米格，是否能够介绍一下当前烧录卡的情况。现在市面上的NDS烧录卡都已经进入三免时代，而最新的一轮更新都集中在对SDHC大容量TF卡的支持上，许多老牌烧录卡也纷纷发布新版本以支持SDHC标准，不过R4、M3DSS依旧只能支持普通小容量TF卡，如果你不考虑购买大容量TF卡则可以考虑这些老牌产品。老牌产品经过长期的市场验证，往往在售后服务上更让人放心，也就是内核更新频率比较稳定，新游戏如果不能运行，往往在半个月内就会推出新内核来修正这些问题。而新兴的烧录卡品牌则借鉴了老品牌的技术，吸收了它们的长处，也有着不错的表现。推荐购买的烧录卡有EDGE、R4、SCDSO、EZ5等等，至于N5和一些纯粹的仿R4卡在这里并不推荐，仿卡的硬件质量往往不过关，返修率比较高，给用户带来许多不必要的麻烦。

让我们继续来看下一则问题。广州读者**李建威**来信向我们询问，自己的小P为何无法升级到3.90 M33，他说自己每次运行升级程序后，屏幕上都会出现一行“Incorrect file”的提示，然后主机就自动重新启动。经过米格的研究。出现这个问题的原因是因为你没有正确复制3.90官方升级包，390.PBP文件应当放置到记忆棒PSP\GAME\UPDATE文件夹下，请你重新拷贝一遍这个文件再试试，如果拷贝后依旧出现同样的问题，那就有可能是记忆棒的原因了。换根记忆棒再重新复制3.90 M33自制固件安装程序与390.PBP官方升级包，应该就能解决这一问题。组装记忆棒有时看着文件已经拷贝，但事实上由于质量问题，拷贝的文件很有可能是坏文件，所以要进行固件升级，米格还是推荐大家使用原装记忆棒进行操作。

来自东莞的读者**陈宇新**来信向我们反映他的小P在玩《怪物猎人 携带版 2nd G》时总是在继承记忆后或新建人物后死机，玩《战神 奥林匹斯之链》时也经常在转换场景或是播放CG时死机。如果你的免引导设置没有问题，那导致这种现象的罪魁祸首当然是记忆棒了。组装记忆棒质量不过关，使用一段时间后经常会出现拷贝文件虽然完成，但实际上数据已经错误的现象。陈读者最好是换一根记忆棒试试，应该就能解决这个问题了。如果记忆棒确定没有问题，那有可能就是插件的问题，进入修复菜单将所有的插件屏蔽后再试一下。找对了原因，问题总是会解决的（笑）。

FAQ电台

最好玩的游戏、最热门的话题、最火爆的联机，“北通天下聚会”五月联机大热潮，带你体验新一轮游戏联机大混战！

广告后来看深圳**Keyblade**读者的提问：“《英雄传说 空之轨迹SC》中也是有收集书刊换武器的设定的吧？《赌博师ジャック》我知道可以用来换强力武器，你们的攻略上也提到了，不过游戏中还有一系列的《リベール通信》可以收集，这个在你们的攻略上貌似没有说，这也关系到最后换取强力武器吗？”《リベール通信》的确也是收集要素之一，不过并不关系到武器交换，

话梅杂志&3DM-SMV

权当是看看故事吧。在攻略上没有提到拿法是因为它们都可以在商店里买到，所以稍微留个心应该就不难把它们都收集全。

紧接下一则问题，来看江苏张 乔的问题："各位编辑大人好！我在玩《反叛的鲁鲁修 失去的色彩》时遇到了非常棘手的问题。原本玩学园篇是想走朱雀路线的，但到了最后的学园祭时和我一起看戏的竟然是会长米蕾！究竟是怎么回事？朱雀的几个重要事件我都触发了啊，虽然中途由于剧情需要所以和米蕾说过几次话……难道必须加入军队么？"不需要加入军队，很有可能是因为你在和米蕾对话时选择了提升对方好感度的选项，在男女好感度相差不大的情况下，游戏会优先进入女性角色的路线。因此在整个过程中除了想攻略的目标，其他角色最好少理睬，不然很容易发生意外。若是出现了其他角色的强制剧情，那就尽量选择降好感度的选项吧。

继续来看读者 JAKECC 的问题："各位小编你们好，我是第一次写信给你们，想知道 PSP 版《尤哥朵拉同盟》里怎样让镰刀女和法师小魔女这两个隐藏人物加入？请赐教。"在 13 关（就是有军神和女武神出现的那一关），用公主访问两个路过的村子，接下来的一关中会遇到绿色的镰刀女，之后她就会自动加入我方列队了。而法师小魔女要在23关用人鱼到上方探路，遇到小魔女后让人鱼与她对话，然后在她旁边待机。在第 24 关中重复上一次操作，再到下一关她就会自动加入。

FAQ 电台

华丽的界面、简单的操作、全面的功能，iTouch DS 新品烧录卡诞生，想了解它的详细信息，请关注本辑"玩转 NDS"栏目。

《MHP2G》问答版块 火热点播中！

北京的猎人任海洋来信询问："雌火龙和雄火龙的掉落物要如何获得。"《MHP2G》中火龙的掉落方法相比前作发生了变化。雌火龙不再是在喝水时掉落物品，而是在中了麻痹陷阱或落穴时才会掉落，而雄火力则是从空中掉下来的时候才会掉落物品，可以用闪光弹将其闪下来，或是在它起飞时把它打至失衡落下来。由于掉落物中会出现红玉、天鳞等物品，所以推荐讨伐时以掉落物为目标。

接着来看下杭州昵称为鹰的玩家的问题："问各位小编一个《MHP2G》中遇到的问题。我听说'炮术师'的技能能增强铳枪的火炮攻击力，可是我配出这个技能后开了显血插件，发现同样的铳枪威力并没有提高，这到底是怎么回事呢？"其实还是有效果的，在《MHP2G》中，"炮术师"技能的性质发生了改变，其不但具备有击龙枪和对巨龙弩的威力，同时也能提高铳枪炮击的威力。

第三条是成都宋鹏飞玩家的问题："最近玩《MHP2G》遇到两个问题，想请教一下。一是'大长老的感谢状G'的获得方法是什么？二是如果想使用铳枪，那么搭配哪几个技能会比较好？"1.要想获得"大长老的感谢状 G"，就必须完成集会所★8击退砦蟹的紧急任务，成功之后就可以从龙人族姐姐那里得到这件物品了。2.对于铳枪初学者，应对怪物招式方面还是推荐"格挡性能"；由于铳枪炮击消耗斩味的速度惊人，因此"业物"或"砥石使用高速化"这两技能应该保证有其一；攻击方面推荐"炮术王"，它不仅能提升各种炮击的威力，而且还能缩短龙击炮的冷却时间。

最后是河北殷选航玩家的问题："小编好，本人正处于《MHP2G》的初级阶段，有几个不大明白的地方，希望小编予以解答。1.投掷用小刀是由什么素材调和而成的？在哪里刷比较有效？2.增殖镐是什么？该如何调和？3.如何快速刷农场点数？"1.投掷用小刀是支给物品，并不能调和，只有某些特定任务会给出，在雪山7区的帐篷处也能挖到。2.增殖镐的作用是拿来复制矿石，不过不能通过调和得到，一般的获得方法是做训练所的角龙、铠龙、麒麟的个人演习任务，或者探宝任务。3.建议做火山的素材收集任务，在区域6的采取点可以挖到火药岩，搬一个回营地的红色箱子可以获得 3000 点农场点数。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ 电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了，也顺便祝各位游戏愉快！

话梅杂志&3DM-SMV

小编寄语

LIKY

◆《怪物猎人狩猎志》的猫猫小赠品似乎受到很多读者的喜爱啊，这只小贱猫的确够可爱的，有位读者来信说他将钥匙环取下，把猫猫挂在脖子上——汗，那这也真够有个性的。

◆用两天时间一口气把《士兵突击》看完，不错，很不错，难怪有那么多人向我推荐。对了，我有一个同学长得很像许三多，不过我每次一说起，他就申辩："我是长得像王宝强，不像许三多。"

◆掌机王小组出品的《MHP2G》的完全攻略本正在锐意制作中，本月中旬应该就可面世，保证质量，绝对详细，请大家一定认准"掌机王荣誉出品"品牌。

雷伊

■正在感叹今年上半年想买的游戏不是很多时，最近突然公布了一大堆将在7月份发售的游戏：《空之轨迹 the 3rd》、《尸人新译》、《PERSONA4》、《DQ V》、《泪洒三重冠》……据说《梦幻之星》也是7月发售，这叫人怎么玩得过来啊。

■我相信《忌火起草》最后一定会沦落到移植给PSP的，不过我为什么要用"沦落"这个词呢？

■每逢休息的时候都在家自己做饭，但奇怪的是厨艺没见长进，做的菜也只是延续老妈的一贯口味，看来必须去买点菜谱什么的来参考一下了。

胧月

★4月底某日早晨起床时竟感觉到一阵寒意，这是深圳啊深圳，胡思乱想一下，是不是玛雅历所谓的2012浩劫真要来临了。

★《战场的瓦尔基里》加入《永恒的阿卡迪亚》男女主角委实让我动摇了一下，不过《阿卡迪亚》即使有续作也该是在Wii上吧。真有那么一天，干脆购入Wii顺便把没有拆封的NGC版一代再通一遍好了。

★禁不住某人的三催四请，决定要玩《海猫》了。"你不是喜欢龙骑吗，玩《海猫》吧。""你不是喜欢恐怖吗，玩《海猫》吧。""你不是剧情派吗，玩《海猫》吧。"剧情派，嗯，我鸡皮疙瘩都起来了。

米格

◆研究来研究去，还是觉得欧美的恐怖片好看一些，理由很简单，不会在心里留下阴影，看完照样能睡着……

★最近没事就在给新家拍照片，从客厅到卧室，再到游戏房，最后是厨房和阳台。不过拍来拍去，还是觉得应该换大电视了……

▲每天必做的两件事：做便当，《Wii Fit》。前者是为了保证身体能茁壮成长，饮食卫生健康；后者是为了自己不得电脑病。现在只剩下最后一样了——戒烟。

■自己不够成熟，就不要轻易去做尝试，导致的结果可能是花掉几倍的精力，财力当学费，来弥补犯下的过错。所以大家一定要记得，凡事悠着点，千万别心急啊！

宇轩

1.改变，有时候说起来简单，做起来却很难。如果没有引导，人便会变得很盲目。

2.有人说："魄力等于不计后果。"虽然过于武断，但其实有时候，也的确需要这种不计后果的魄力。

3.这两天故意让自己睡得很早，但无论怎样，每天自然醒的目标还是跟自己无缘啊。

4."他是你的朋友吗？""他这种人怎么能算是朋友。""那我是你的朋友吗？""你是兄弟。"

羽纹

★马上到来的五月必定是繁忙的，看着自己接下来的工作计划表，完全有种不知道从哪里下手的感觉。每到这个节骨眼上我都会在心中暗想"事情明天再做吧"，于是乎工作的进度变得奇慢。不行，以现在这种状态完全无法顺利完成任务，索性强制自己晚上留在公司加班。唉，这个月，快点过去吧……

★在得知五·一放假一天的消息后，香港之行的计划瞬间变为泡影，我恨啊……

★NDS版《火纹》上次公布消息，已经是在半年前了，不知道作品目前的开发情况如何，期待老任的后续报道。

话梅杂志 3DM

软饼干

◆发现自己越来越挑游戏了，最近的二流游戏很多，我通常拿起来玩5分钟就关机了。每天晚上花在看片聊天上的时间是游戏时间的数倍，难道我真的老了吗？不，应该是游戏浮躁症又开始发作了……

◆在网上看到有国外玩家发了一段号称是PSP版《GAT SA》的视频，从片头到进入游戏都很像那么回事，不过紧接着就被其他网友指出是伪造的，指出作者是预先将原家用机版的内容进行录制，然后存入记忆棒后播放。因为在拍摄视频时故意把画面弄的很暗，从而骗过了观看者的视线。虽然这只是个闹剧，但至少比那些网上流传的游戏虚假消息要有意思的多，看来这造假也要造的有创意才行哦。

盲先知

○最近同事们都说蚊子肆虐，我却没什么感觉。一天下雨时我开着窗子睡觉，心想外面那么大的雨，蚊子应该飞不到23楼来。可是睡到半夜才发现身上已经被蚊子咬了无数个包，几天之后包还没好。果然这南方的蚊子比北方厉害，不仅防水还能爬高，而且引起的异常状态持续时间超长！

○某日晚上下班已经是10点多，回去的路上看到有个小哥在卖CD，翻了翻发现有不少好货，其中更是看见我最喜欢的New Age组合Enigma在千禧年发售的专辑《The Screen Behind the Mirror》，其中那首《Modern Crusaders》尤其欣赏。粗一看碟的品相还不错，10块钱的价钱也让我觉得好像拣了个大便宜。掏钱走人回到住处后才发现，原来这碟是张高度仿真的盗版碟……收碟的朋友们一定要小心不要重蹈我的覆辙啊。

乌冬

◆早前城管对附近这一带的烧烤摊进行了整治，虽然街道是干净了，但是也苦了像我这种晚上要找东西吃的夜猫子，而且没了烧烤摊的街道也好像少了什么东西似的，晚上显得特别冷清。

◆生活中经常会遇到各种各样的无奈——对刚充值完手机第二天就被告知即日起有优惠活动有感。

◆《MHP2G》进度报告：重新开始的存档终于冲到了G级，惊喜地发现G级任务终于有像玩《MHP》时的感觉了。

◆被读者来信猜自己的年龄和宇轩相仿，反省中……

马修

◆对于因缺乏现代国外歌曲审美细胞而对多数MUG都持茫然态度的本人来说，可以随意拷歌曲的《音乐节拍》实在是很适合我。这个游戏也让不少MP3重新回到了我的PSP上。

◆《无双大蛇 魔王再临》做得不错，不过人数上显然是过多了，很多人都沦落为仅为露面而露面的过场角色……。

◆烦，很烦，非常烦，如果当初来深圳前把某大事解决掉，估计现在也就没有这么烦了……命运这个混蛋，总喜欢把人当皮球摔来踢去的。

◆写小编寄语时QQ弹出一条消息让我感觉一阵阵脊背发凉：假药致13人注射后死亡的重大事故，主犯竟然只判7年……

◆生死有命，人生无常。我们平凡如大海里的一滴水，蒸发于人间也没有谁来关注，别人可以不拿我们当回事，可我们自己不能不拿自己当回事。各位玩家、各位宅们，都运动好休息好，保证自己的健康吧。

▶自由落体中的皮球自以为主宰了自己的命运，直到摔落地上时才发现，自己其实还是被人丢来摔去的玩物。

紫枫

◆昏？

今年真是个让人容易昏的年头，才半年不到，身边的好友居然都已经确定了归宿。即使还没有最后确定的，也开始了年底之前解决抗战的打算。看着旧日可以一起宿醉玩闹甚至彻夜不归的朋友们，一个个都开始习惯在聚会时由于收到上级指示而提前离场，心里会有种很奇怪的感觉——貌似牙有点酸酸的……

◆昏！

在某些情况下，质量与数量的交换量会异常地不等价，譬如说相处6年却分手的恋人和认识3个月就决定结婚的情侣……

◆刺激吧？

貌似今年开始就一直在面对各种各样的打击，身体也越来越差，虽然都不算大事，可也架不住一件一件不停地来，反倒是父亲很平静地告诉我"一切该来的终究是要来的"。虽然很愿意让自己想开一点，奈何肉体凡胎一个，郁闷总是免不了。多数时间会套用某人的一句话来自嘲——"这简直是太刺激了！"

小编博客

羽纹

偏爱动作和战棋类游戏的小编，目前沉溺于《怪物猎人》的爽快狩猎中，对现阶段《机战》和《火纹》的颓落（个人认为）而倍感痛惜。

想到啥说啥

不断点击连接，电脑屏幕上却一直显示着“服务器连接失败”的鲜红字样，对于这样突然出现的、让人无法解释的现象，我只能很无奈地感叹“RP啊……”。于是乎删掉游戏……然后重新安装客户端、检查网络连接情况，在折腾了近三小时后，那刺眼的红字似乎就在嘲笑我最后一搏的无济于事，行，惹不起咱还躲不起吗？关电脑下线，“草拟大业”的《MHFO》(注：怪物猎人PC版)。

下面进入正题，本次轮到我写博客，照道理来说熟悉这玩意儿的人很轻松地就能整出一篇，不过到我这里却有些“卡壳”，想来想去，谈游戏实在没啥好说的了，于是参考下胧月的博客，写点其他的东西得了。

确定胧月的性别

首先要说的是，小编也是人，除了关于游戏各方面的造诣稍微高出普通玩家一点外，其余和正在读这篇文章的人无甚区别。对于“月姐姐”性别这件事，老实说，本人最初也“误入歧途”。

自从以撰稿人身分与胧月认识后，本人在很长一段时间内对他的性别都带有猜疑。咱知道QQ上的基本资料是不可信的，但群里的家伙每日称呼其为“月姐姐”，而胧月本人并没有太大的反应(估计当时他就习以为常了)，这着实让人有点意外。本着不和其他人“同流合污”的心态，我决定想办法调查一下。

首先想到的是从他身边的人问起，看看QQ名单，有LIKY和马修两个目标。据说LIKY是他们老大，想想不太好，那么目标就剩马修了。在试探性地询问与胧月相关的问题后，发现小编对此类事情比较敏感，也有应对的经验，因此很失败地没套出一点信息。不过其间也透露出一个奇怪的信息，那就是马修说到胧月时总是用“她”。

这条路行不通了就只能另辟其径。在一番冥思苦想后(我容易么我……)，决定利用与其关系较好这点来做点文章。开始是“网上认识这么久了，发张照片来看看吧”这样软磨硬泡，不过收效甚微；之后又合同其他撰稿人一起想办法套他话，不过这家伙每次到关键的时候总是避开锋芒或转移话题，颇让人不爽；最后没办法了，只能使用苦肉计，鉴于胧月肯定从之前我向掌机王投的简历里看过本人的照片，这里就很牵强地让胧月要有“礼尚往来”的意思，并附之一些“不就张照片么？耿直点”之类的激将话语。别说，这样还真有效，没过几天，QQ上弹出一条消息“今天中午吃饭时用手机照了张，晚上传给你”，在这一瞬间，我感觉马拉松跑到了终点。之后的事情嘛，就不用多说了，除了胧月和他小编形象一样蓄了长发有点出乎预料外，其余都是标准的“爷们样”。

至于马修那时透露误导信息的动机嘛，都是后来到编辑部后才私下问清了具体的原由，实际上也很简单，就三字——“逗你玩！”

最恨我的人

借胧月博客的题材，这次反着说。

要问我觉得同事里谁最恨自己，想了一圈非乌冬同学莫数。为啥要怎么说呢，因为在工作上忙不过来需要人帮忙、一个人完成不了的工作项目需要有人合作时，我都会最先想到乌冬并拉他下水，这一方面说明这位同事很好说话，而另一方面也反映出乌冬同学涉猎广泛，很多工作他都脱不了干系。这不，前两天我掐指一算，发现自己《MHP2G》攻略本负责的东西忙不过来了。于是乎又“厚颜无耻”地找到乌冬，“集会所任务资料部分你负责吧，我来不及弄了”，乌冬挠挠头，大概两秒钟后挤出一个字“哦”。我靠，好人啊，做人当以乌冬为榜样——其实我很庆幸自己又一次“阴谋”得手。

乌冬现在与我同一宿舍，当初拉他来这里的自然是我这个宿舍之长。继续爆黑历史，我主动拉他过来从表面上看是“多一个玩怪物猎人的，方便联机”，实则是因为当时宿舍人数过少，而宿舍每月费用偏高，因此形势迫使我必须利用职务之便拉人来分担费用。如果说当初乌冬对我主动邀请他来宿舍还心存感激的话(他原来的宿舍人多拥挤)，估计现在看到这里肺都快气炸了……

看过前几辑“掌门人”的朋友可能都知道乌冬“以公司为家”的事迹，实际上他现在每天呆公司对谁最有利，相信大家用屁股都能想到。每月月末，我总是按照“不用自己吃亏”的规矩继续让乌冬和大伙平摊着费用，每当我从其手中接过钱时还会调侃上一句“嗯~，你实在是太雷锋了！”你说就这样的人，他不恨我恨谁去？

◀ 羽纹小编形象的原型，来自于《火焰之纹章 圣战系谱》里的最终BOSS尤利乌斯，由于游戏中的尤利乌斯带有邪气，因此特别嘱咐画师设计时留意了这个问题。

获得主机奖的中奖者请尽快与《掌机王》读者服务部取得电话联系，致电时请核对内容并留电。联系电话：0931－4867606

中奖名单

《掌机王SP》第85辑大奖揭晓 中奖者名单公布！

特等奖

1名 PSP－2000

1名 NDSL主机

上海市	程晓锋
湛江市	黎相杰

一等奖

3名 MD Max掌机

3名 FC3000掌机

信宜市	梁芷
吉林市	柳雨含
呼和浩特市	吕舒扬
玉林市	罗志进
广州市	潘建国
北京市	孙文佳

二等奖

8名 NDS烧录卡

常州市	范乾
贵阳市	刘未申
银川市	陆鹏
蚌埠市	陆云毅
杭州市	钱少文
海口市	王辉
上海市	王伟荣
廊坊市	杨洪珍

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

广州市	蔡文俊
重庆市	陈然
北京市	刘文彬
葫芦岛市	刘旭
天津市	吕逸竹
普宁市	詹嘉川

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至 0931－4867606 或发 Email 至 pgking@263.net 查询。

NDS、PSP 幸运大抽奖

话梅杂志＆3DM-SMV

交流空间

想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email 发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你、秀出你的个性！

臧京尧　昵称：铁蛋骑士

性别：男　　年龄：20

拥有掌机：NDSL

喜欢的游戏：任天堂出品的所有游戏、《恶魔城》、《逆转裁判》

地址：辽宁大连理工大学西山生活区20舍309寝

邮编：116000

Email：knightfeg@gmail.com

想说的话：任氏铁杆是也，期待《火纹DS》中……

小尹　昵称：SUBEE

性别：女　　年龄：18

拥有掌机：iDS

喜欢的游戏：《最终幻想》、《应援团》、《海贼王》

地址：广东省东莞市城区大兴路六巷21号

邮编：523008　　QQ：369010861

电话：13713355484（发信息吧）

想说的话：玩NDS的都可以找我啊，不玩NDS的也可以找我啊。嘻嘻，我什么都会一点点，总比什么都不会好吧？

朱梦恬　昵称：炎月舞

性别：女　　年龄：20

拥有掌机：GB、GBA、GBA SP、PSP—1000、iDSL

喜欢的游戏：好多好多，一时半会根本说不完

地址：北京市石景山区海特花园41号楼1单元6层1605室

邮编：100043　　QQ：195592793

想说的话：喜欢动漫和游戏的来啊！

杨魏闻

性别：男

拥有掌机：GB、GBA(都卖了)

地址：广东省乐昌市城关中学高2(5)班

邮编：512200　QQ：645194090

电话：1591482725(爸爸的手机)

想说的话：高二、高三的朋友们加油，掌机会有的！

曹育榕

性别：男

拥有掌机：暂无

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《最终幻想》

地址：大理州医院宿舍3栋3单元3楼

邮编：671000

电话：08722161076

想说的话：为什么我没有掌机？

汤晨遥　昵称：颖羽·辉

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《怪物猎人》、《最终幻想》、《超级大战争》

地址：江苏省溧阳市三中一（4）班

邮编：213300　　QQ：309857960

想说的话：I can play，一切皆有可能。祝《掌机王SP》越办越好。

王浩明

性别：男

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《恶魔城》、《应援团》、《逆转》等

地址：河北公安警察职业学院治安管理系七大队八区队三班

邮编：050091　　QQ：125551372

想说的话：我爱游戏，没有什么可以阻挡。

谢译锋

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：加亮限定版小神游 SP

喜欢的游戏：《王国之心》、《火焰之纹章》

地址：广东省化州市官桥中学初三（1）班

邮编：525145

电话：13926735196

想说的话：来谈谈掌机大事、GBA 游戏吧。

高一凡　昵称：冷酷无语的 GG

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《怪物猎人》、《使命召唤》

QQ：736295521

电话：13916809531（只发信息）

想说的话：一直以来都默默地支持着《掌机王 SP》，我还会继续支持的！

刘瑞鑫　昵称：瑞雪分鑫

性别：男　　年龄：26

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《恶魔城》、《战神》、《无双大蛇》

地址：北京市丰台区角门南华小区 11-102

邮编：100068　　QQ 群：57121226

想说的话：游戏不分大小，只要你喜欢。

杨启航　昵称：Abe

性别：男　　年龄：16

拥有掌机：iDSL、GBA

喜欢的游戏：《塞尔达》、《口袋妖怪》、《超级大战争》

地址：福建省厦门市集美区集美中学高一（10）班

邮编：361001　　QQ：342973737

Email：hang3126@sina.com 电话：13799262706

想说的话：期待已久的小 N 终于入手了，现在的目标就是 PSP，努力吧！

胡顺一

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：NDSL（被偷了）

喜欢的游戏：现在喜欢也没用了

地址：浙江省瑞安市第五中学高一（2）班

邮编：325207　　QQ：286911632

电话：13587584600

想说的话：我失去的要去哪找回？

沙文志　昵称：德华

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP、NDS

喜欢的游戏：《最终幻想》、《火焰之纹章》、《逆转裁判》

地址：阳江市两阳中学高二（10）班

邮编：529500　　QQ：340195374

想说的话：希望这次能登上吧。

刘嘉皓　昵称：鹿丸

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：GB、GBA、iDSL

喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《火影忍者》

地址：青岛市委老干部局 0572 室刘震民转

邮编：266071　　QQ：396394364

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

黄嘉杰　昵称：杰杰

性别：男　　年龄：13

拥有掌机：GBA、iDSL

喜欢的游戏：ACT、RPG、ETC

地址：韶关市熏风路 10 号供销合作社　邮编：512000

想说的话：祝《掌机王 SP》越办越好。

刘欣梁　昵称：德德

性别：男　　年龄：17

拥有掌机：PSP、iDSL

喜欢的游戏：《怪物猎人》、射击游戏

地址：唐山市路南区花园街花园南楼 5-2-203

邮编：063000　　QQ：948919690

想说的话：希望各位玩友加我。

李卓航　昵称：BAOA

性别：男　　年龄：15

拥有掌机：NDS、iDSL

喜欢的游戏：《无瑕传说》、《最终幻想》、《塞尔达》

地址：辽宁省锦州市凌河区花园里 4-32

邮编：121000　　QQ：9760395

想说的话：本人最喜欢的动画是《Gundam Seed》。

姜林　昵称：黑黑

性别：男　　年龄：20

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《NBA》、《最终幻想》、《传说》

地址：河北省高碑店 66336 部队 70 分队　邮编：074000

想说的话：看在我是中国人民解放军的情分上就抽我吧。

栏目主持 米格

五·一小黄金周已经过去，不知道各位参加“北通天下聚会”的朋友们玩爽了吗？是不是两手抱满战利品还念念不忘聚会热闹非凡的场面呢？今天，米格就来带大家一起回顾一下聚会现场的那份感动，让我们来看看本次的聚会大头贴吧！当然，没赶上聚会的玩家也别灰心，关注http://juhui.levelup.cn，“北通天下聚会”也许马上就到你身边啦！

贴你贴我，留下聚会精彩瞬间

“北通天下聚会”五月聚会热潮大头贴

“天下聚会”北京TVGAME玩家联盟成立一周年大庆

聚会名称：“北通天下聚会”五一汕头联盟成立一周年联机聚会のCosplay篇
聚会时间：2008年5月2日
聚会地点：六星集咖啡店（南国商城沃尔马侧面，店内有Wi-Fi无线网络）
聚会报道 http://bbs.levelup.cn/showtopic-620670.aspx

■一大早聚会展架就被摆在了店门口招揽“生意”。

▶按照惯例，主机合影来一张！

▲还请来了萌样BT社现场Cosplay演出，555，要是我也能上台秀一下就好啦！

▲我们忙着点名，不少玩家们却都已经联机杀起了《MHP2G》，我说你们就不能等等俺们几个劳动人民啊！（i_i）

◀居然招来了两个MM，看，她们还在向我招手！等我理理头发就来和你们合影哦！（\-_-/）

聚会名称："北通天下聚会"成都联盟掌机五一交流聚会
聚会时间：2008 年 5 月 2 日
聚会地点：磨子桥亚华大厦二楼悠滋悠味餐吧（百脑汇电脑城旁）
聚会报道：http://bbs.levelup.cn/showtopic-620892.aspx

▲全家福先来一个，本人拍照技术不好，还请大家见谅……

◀ 今天的主打当然是《MHP2G》，光是热身赛大家都拿出全力，各个表情凝重。

▲玩NDSL就是好，身边三位MM陪坐，看得我们几个只玩小P的口水直流……

◀ 奖品、礼品一大堆，风同学可是从头忙到尾，整理个没停，辛苦啦！

由于篇幅原因，本届"北通天下聚会"其他地区报道请参看《游戏机实用技术》、《游戏城寨》、《PSP·e族》以及 levelup.cn 网站。

其他聚会报道

五·一期间除了由我们"天下聚会"小组认证的活动外，还有不少玩家自发组织了聚会活动。由于时间问题，我们没能给予奖品支持以及认证，在这里也向大家表示歉意，不过我们的"北通天下聚会"五月活动还在持续中，想参加的话现在报名也不晚哦！下面就让我们来看看他们的精彩活动吧！

"天下聚会" 柳州掌机俱乐部欢乐五一联机聚会

聚会预告

聚会主题："北通天下聚会"五月北京天坛公园任天堂游戏之旅大型聚会
聚会时间：2008 年 5 月 18 日
聚会地点：北京天坛公园
聚会内容：NDS《马里奥赛车DS》、《应援团2》、《马里奥聚会 DS》等
预计人数：50+
主办人：贾震
联系 QQ：914078052
联系电话：13146595676
报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-619945.aspx

掌机王 自由谈

栏目主持 马修

“《机战OG》系列”在玩家中掀起一波又一波的《机战》热潮，如今系列的最新作《OG传说》即将以RPG的形式登陆NDS，本辑，我们收录一篇展望新作的稿件——通过解析官方公开的预告视频，来为我们展望剧透一下这款与我们越来越近的《原创世纪》的最新作品。之后，马修也为各位说一些该栏目的注意事项，有投稿意向的朋友们请多多留意。

新的OG，新的传说

全面解析《OG传说》官方影像

文 古梓

继之前的NDS新作《无限边境 超级机器人大战OG传说》（以下简称《OG传说》）的5分钟游戏影像后，近日官方又公布了全新的11分钟宣传片。通过两段影像的结合，我们可以对这款全新类型的《机战》游戏有个大概的认识，到底它是不是《机战》，它又和《超级机战机器人大战 原创世纪》（以下简称《OG》）有什么千丝万缕的联系？就让笔者对影像中出现的众多要点一一进行解析吧。

▲时空门

两段影像的开头部分完全一样，一开始映入眼帘的便是一个巨大的漂浮于宇宙中的物体，该圆环状物体乍一看很像是一面镜子。就其形状而言，各位《机战》玩家肯定已经开始有所察觉，随后出现的一行字更验证了我们的猜测——这就是在《第三次机战Alpha》中出现的关键“时空门”（Cross Gate），通过这个门可以任意地穿越时空，这也就初步解释了为什么在《OG传说》中会出现许多其他世界的人。看来，《OG传说》并不是单单挂着个“OG”的名号，而是真的要引导出和《OG》世界的联系。毕竟我们都知道，《OG》的故事主线是虚空使者，而与虚空使者的最终战必定要联系到时空门，或许《OG传说》的存在就是为了将这关键的时空门鼓捣出来吧。两者的联系还不止这些，其中一行文字尤其醒目——“名为‘乐园’的战舰”，有接触过“《OG》系列”的玩家应该都会有印象，“《OG》系列”中有一个敌方势力名为“镜影”，该势力的战舰名称几乎都挂着“乐园”的后缀。看来，这艘战舰多半就是镜影遗失了的那一艘。

紧接着开始了惯例的角色介绍，最先出现的是《OG传说》的男主角哈根·布朗宁和他的部下人造人艾冼。说起这个男一号，最令笔者在意的是他的姓氏“布朗宁”，因为在《OG》的世界中刚好有一个女主角艾克赛琳，她的姓也是“布朗宁”，这仅仅是一个巧合吗？再看哈根所使用的武器，有手枪，还有类似打钻机的，更有意思的是，他的必杀技名“最后摊牌”（LAST SHUTDOWN）。各位不觉得这和《OG》的男主角南部响介驾驶的机体古铁所使用的必杀技“底牌”在名字上有异曲同工之妙吗？

艾冼一出场，音乐随即变为了“ASH TO ASH”，这首曲子在《OG》中可是拉米亚的专用曲。这会是巧合？当然不是，这个世界不存在巧合，有

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关。

◀▼艾冼和哈根

的只是必然。之前的那段影像中艾冼就说过“我的代号是W07，这个到底代表着什么，我不知道”这句话。而拉米亚则是W17（所谓W系列就是镜影的二当家雷蒙所开发出来的人造人系列）的行动代号，两个人都是W系列，简直就是铁板钉钉的事实。其实就算艾冼不说这话，单就两人的外形（都是绿色长发）和声音（声优同为清水香里）就足以看出端倪。暗示得更加明显的是，这次影像中艾冼使出的特殊技名居然为“代号拉米亚”。记得《OG传说》的世界观介绍中有提及“在这个世界存在着许多战舰残骸”，不难得出一个结论，这个世界便是镜影进行EF计划（ENDLESS FRONTIER，翻译出来为“无限边境”，刚好和《OG传说》的标题一致）后到达的地方（该计划的目的就是为了寻找新天地。作为镜影仅剩的最后一人，阿克塞尔在《OG外传》最终的对白中曾明确指出过），这才能解释阿克塞尔说过的“失踪了的W07”为什么会出现在这里。

画面一转，出现在我们眼前的是超质朴的地图画面。这画面，怎么看都是GBA级别的（遥记得GBA上第一款《口袋妖怪》的画面大概就这程度），莫非这就是注定了的“有得必有失”？这时，《OG传说》的女一号（疑似？）楠舞神夜登场。要是你有逛过官方网站就会知道，神夜小姐的口头禅竟然是“我乃斩恶之剑”（这可是《OG》中逆天武者曾伽大爷的经典口头禅）。只可惜神夜走的是脱力路线，和曾伽的强势完全背道而驰了。注意她手中的武器“护式·斩冠刀”，“斩冠刀”发音和曾伽大爷爱用装备“斩舰刀”完全一样。两段影像一对比，笔者还发现，原来单个角色并非是只有一招必杀技的，而且必杀技不同，相应的角色特写也不一样，让人不禁感叹制作人的诚意和用心。

再来就是鬼族舞姬锡华姬，战斗方式是用扇子操控机器人“邪鬼铳王”。不知道各位看到这邪鬼铳王的造型时候，觉不觉得很眼熟——越看越像《OG》中的机体大曾伽和穴马的融合形态。关于锡华姬的介绍，目前得到的资料还是很少，只在官方网站人物关系上看到，锡华姬貌似是负责监视神夜的，至于这个“监视”到底是什么用意，笔者就真的不知道了。

▲楠舞神夜

介绍完四个原创角色后，接下来出现的两人可谓大家的老朋友了，相信各位对有栖零儿和小牟都不陌生吧。他们可是《Namco × Capcom》（以下简称《N × C》）游戏中的原创男女主角，这两人隶属于专门针对超自然现象（也就是灵异现象）的机关“森罗”。《N × C》中就是因为调查时空扭曲现象而被带到了异世界，这一次则估计多半是被时空门引导到了这个世界中，为了找到回去自己世界的方法，他们不得不和哈根合作。说起这两位，可谓绝配，当初第一眼看到他们，笔者就感觉他们俩根本就是《OG》的主角南部响介和艾克赛琳的翻版。一个是老不正经，（765岁的不老萝莉，我的狐仙女友？）总喜欢开玩笑耍点小脾气大大咧咧的小牟；另一个则是不苟言笑、凡事只注重效率的零儿。但事实上，两人的内在却并没有照搬《OG》主角。零儿十年前失去了自己的父亲，因而对杀死父亲的沙夜（《N × C》的原创敌人）充满了仇恨，而小牟总觉得是自己害死了零儿的父亲不得不用装疯卖傻来掩盖内心的罪恶感。事件结束后，两人在月光下闲聊，说到了生死的问题。毕竟小牟不会老，但零儿却终会老死。那一刻，小牟说：“如果你真的死了，那么我每天都会给你扫墓，然后一直陪在你身边。”这段感情戏可谓煽情到了极点，最后的对白笔者至今还记忆犹新——“别抽烟了，那样会影响Kiss的味道的。”“什么，在这里？”“放心吧，只有月亮看到……”

官方内定我方角色的最后一人，估计很多人之前都没有想到，居然会是她——“《异度传说》系列”的强气战斗兵器KOS-MOS，而且还是俗称“女仆装”的最终形态。新影像开头第一句话“痛楚是否可以满足我？”说得特内涵特有感情，甚至比起上一段影像中那句“紫苑，我一定会回到你的身边”更具震撼力。事实上“痛楚”这句话是当初在《异度传说》第一章中KOS-MOS说过的，

▲零儿和小牟

话梅杂志&3DM-SW

▲ KOS–MOS

记得那时候本该没有感情的她会突然这么说令许多人都为之惊讶，甚至怀疑是否应该考虑引申的翻译方式。因为这次是以最终形态现身，所以可以使用最强必杀武器“相转移炮”，虽然《异度传说》中使用这招的确也有“暴衣”的画面设定，不过明显《OG 传说》暴得更彻底更强劲。（唉，RY 莫非真成了《机战》的灵魂？）

随着乐曲的突然变调，进入我们视线的不再是角色，而是机体。由《OG 传说》公布初始便充满了谜团的身高约三米的战斗机器人，夜、黄昏和亡灵。这三部机器人的名字很明显都来源于德语，寺田贵信喜欢这么干已经不是一天两天了。两段影像中最大的差别便在于三部机体的名字，仿佛是在暗示些什么。酷似《OG》世界机体古铁神的夜有了全名“古铁神 · 夜”，而酷似机体白骑士的黄昏也有了类似的全名“白骑士 · 黄昏”，更令人摸不着头脑的是之前名为“Phantom”的黑色机体这次居然彻底改名为 Gespenst（亡灵，系列的经典机体）。官方这么做到底是何用意，莫非这三部机体真的和《OG》有所联系？令笔者在意的是，那一行大大的“是敌是友”。的确，最初笔者曾经很坚定地认为这三部机器人肯定是敌人，但现在发现并非如此。毕竟这三部机体在影像中都出现了被我方召唤出来战斗的画面——不会真成了类似于“召唤兽”般的存在吧？还有一点，影像中这三部机体出现时，都有自己的专有曲目，例如黄昏的《白骑士之心》，夜的重新混音后的《钢铁孤狼》以及亡灵的《TIME TO COME》，而且亡灵更使出了传说中的必杀技“究极亡灵踢”，相信一些《机战》玩家看到这里都也会和笔者一样感动吧。

更加震撼人心的还在后面，因为这时候，画面出现了一部充满谜团的机体噬光者（ARK GAIN）。这部机体的造型第一眼看去，不就是《OG》中镜影仅剩的最后一人阿克塞尔的座机“夺魂者”吗？不过仔细观察后会发现这部机体的外形却和夺魂者有很大差别。令人大感疑惑的是，该机体的专用曲目居然和阿克塞尔专用曲一样都是“黑骑士”，而且该机体使出的必杀技居然也是“麒麟”，只不过多了一个后缀名“胧”。就其攻击方式上看，它相当霸道强大，才一招就解决了哈根，估计在正式游戏中会是一个不可小觑的强敌。

影像中终于开始涉及到了实际游戏的内容了，首先我们看到是每场战斗前的画面，开战前会有两个我方角色出来调侃一下，两人表情极为生动，台词也不尽相同，不难看出，该游戏战斗方面的语音量十分充足，甚至可以说是奢侈。突然，锡华姬使出了特殊技“锡华 · 灵舞”，特殊技设定上和必杀技的区别在于，特殊技多半是对多名敌人的，而且但凡不是单挑的特殊技都不注重攻击力，注重的是附带的特殊效果。当然，在锡华姬多段特写加舞台灯光效果的烘托下，《OG 传说》的主题曲突然响起，那效果真可谓完美，这首名为《BUTTERFLY》的曲子节奏十分欢快，而且是完全电子曲风，带出一种甚为异域而又十分空灵的感觉。紧随而至的是一场看似（看似？）很激烈的大漠追逐战，一辆战车追着一辆巨型堡垒装甲车，这是单纯的剧情交代还是说会有所谓的“生死时速”般的竞速战斗？开完了车，就开飞空艇（暂时这么叫吧），看来《OG 传说》的世界很照顾玩家，我们有不少代步的工具，不至于满世界靠“11路”，这是好事。在 KOS–MOS 使出“吟诗”一般的特殊技以及夜和黄昏组合发动十分像古铁和白骑士“暴走幽灵”的必杀技后，画面中出现了哈根推石像撞墙壁亮灯的情节，看来本作在迷宫设计上应该不会只走“大到让你头晕”的套路，相应的解谜要素估计不会少。

因为时空门的存在，各个本来八杆子打不到一块去的世界都联系了起来，于是便有了敌人势力的介绍。这部分基本秉承一个原则，那就是以各自的世界为主，每个世界出现不同的敌人。例如海底王国“瓦尔纳加奈”的敌人就是海盗人鱼团伙，沙漠移动王国“丢奈城”则以兽人敌人为主。最奇妙的当属神乐天原，因为这是个人、鬼和妖怪共同生活的地狱，于是出现的敌人则有了三个不同的种类，妖怪商人琥魔（必杀技居然是砸金钱，果然是该死的有钱奸商），鬼人守天以及神夜的师父忍者头领乙音。还有一点笔者颇为在意，在以机械工学发达著称的“失落的艾伦西亚”国家里，有一个造型上和艾冼极为相似的人造人名为加露蒂娅，她视艾冼为敌人，在官方网站上她说的那句“苦等了20年，为了完成任务”也颇引人注目，不得不怀疑这个人造人到底是否也同属于 W 系列，又或者仅仅是运用了艾冼的数据造出来的一个新生个体？

如果要说《OG 传说》继承了《机战》的 DNA，那么仅靠那些似是而非的角色和机体是绝对不够的，于是才有了后面的精神使用，这“精神”的设定可绝对是《机战》游戏不可或缺的。而后出现的演示画面则是用来全面展示本作战斗何等爽快的，通过发动援护攻击召唤同伴联合战斗，当不能发动援护攻击时还可以通过发动连续攻击的方式换人继续上场，一轮下来只要控制得好，完全可以打

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无关

话梅杂志 & 3DM-SMV

▲曦光者

得敌人上天无路入地无门。不这么连续压制，很难达到高伤害不说，就连是否可以令对手的防御（类似AT领域的东西）崩溃都成问题。可以想象，到了实际游戏，掌握了这连续压制技巧的人肯定能够掌握“天下”（夸张了）。

就在以为所有该公布的东西都公布的时候，突然响起了名为《混沌》的交响曲——这可是镜影老大温德鲁的专用曲目。伴随着激昂的乐曲出现的是这次《OG传说》的预约特典说明，那就是传说中的广播剧CD，而且这次还着力渲染了该广播剧的内容——“把《OG》和《OG传说》联系起来”。从声音上笔者听出来了，是阿克塞尔，而且这故事的剧情大概就发生在镜影打算穿越空间之前，在他们面前出现了阿克塞尔所说的“腐朽的联邦亡灵，吞噬一切的贝奥尔夫（也有直接翻译成“孤狼”的）”。细心的人或许会注意到，在这份CAST名单中森川智之（南部响介的声优）负责的是贝奥尔夫，也就是最后和阿克塞尔死斗的那匹“孤狼”，而虽然看到了W17，却没有“拉米亚”这个名字。这是为什么？印象中，《OG》的世界拉米亚就等同于W17，不这么标注的原因也许只有一个，那就是在这故事发生的时候，作为W系列的生母雷蒙还没有给W17“拉米亚”这个行动代号。通过这些简单的对白，足以证明笔者在上面提及《OG传说》世界和镜影那个寻找新天地联系起来的猜想是正确的了。

看了这么多，不知道各位是否和笔者一样对这部充满异质特色的《机战》新游戏充满了期待呢？还有不到一个月的时间，就让我们一起期待着《OG传说》的降临，期待着新的钢铁之魂爆发的那一刻吧！

“掌机王自由谈”的一些投稿注意事项

“掌机王自由谈”栏目的公开征稿，让很多热情的读者大胆地投来了自己的稿子。这里写出一些注 意事项，供大家参考。

1. 保持平常心态，即使被退回也不必灰心。
2. 自由谈形式多样，没有什么拘泥定格。各位请大胆发挥。
3. 篇幅限制，请大家将字数控制在1000–5000之间。“玩家点评”栏目的短篇点评，字数在600字左右。
4. 明确主题，注意控制文章各部分的详略。
5. 语言平实即可，不必过于追求华丽。
6. “掌机王自由谈”虽然涉及题材广泛，但也请不要脱离掌机、游戏这些话题，更不要涉及淫秽色情、敏感话题等“雷区”。
7. 注意校对，注意语言通顺，有配图方案的话最好连图片一起提供。稿件质量高，刊登的几率会更大。
8. 叙事类题材选材忌大众化，比如自己的掌机经历，这种题材非常大众化，而且由于大家都是成长在一个大环境下，加之篇幅限制，每个人都很难展示自己的特色部分，使得这种文章写出来普遍雷同。这里建议大家从自己的经历中挑选有自己个性特色的部分来专门写作，不仅保证了题材的独有性，更可以保证可用题材上的充裕。
9. 以下专门针对评论，包括“自由谈”中的长篇评论和短篇幅的玩家点评，点评的范围除了游戏，还可以评论主机及业界的事件。评论尽量有自己的风格，而且评论文章不仅可以评整个游戏，也可以评论游戏的某个部分，如单独评音乐、单独评系统、单独评剧情……只要评得到位，评得精彩就行。此外大家一定要把持好介绍和评论所占的比重，介绍部分不宜过多。
10. 老话题了，大家请用E-mail投稿。

以上10点注意事项的针对范围其实是很广泛的，具体的问题到稿件投来时我们再说具体的解决方案。最后，继续欢迎大家踊跃投稿，成功刊登的继续加油，被退回的也再接再厉。再次欢迎大家在这个小小的栏目中展现自我。

话梅杂志&3DM-SW

玩家点评

时空双子

NDS ◆Lexicon Entertainment◆ATC

或许这款游戏并不被大多数人所熟知，因为它容量太小、画面太糙、厂商三流……但是只要你试着去玩一下，也许会有发现新大陆般的感叹，因为这是一款创意十足的 2D ACT。

游戏在上下两个屏幕中同时进行，玩家需要在不同屏中同时控制角色，这有点像《美妙世界》，需要同时注意上下双屏的操作，只要过了操作这一关，就会觉得这种“手忙眼乱”的战斗十分爽快刺激。不仅如此，这个游戏还透着那么一股解谜的味道，游戏中经常需要一个画面中的角色带动另一个画面中的角色通过一些机关障碍，游戏中还专门有个“时空隔离”系统来让一个画面中的角色帮助另一个角色进行解谜打开机关。虽然解谜部分都不难，但是有些谜题却是创意十足！

欧美的动作游戏，鲜有简单的，这款游戏的难度上也不低。但游戏并非一难到底，刚开始时制作者还专门为玩家做了一个类似训练模式的第一关卡，能让玩家习惯这种“一控二”的操作，但到了游戏中后期，难度就骤然体现出来：诡异的续命方式，只有三格上限的生命和能量值，上下屏同时出现的 N 多机关和敌人……BOSS 战方面，极具创意又极具难度的 BOSS 会让你不停地 Game Over，却又不得不赞叹 BOSS 战的设计。

游戏的创意可谓独到，双屏同时战斗让玩家体验了一下作为达人“一控二”的感觉，而根据双屏间场景上的细节差异进行探索解谜也让人大呼设计的精妙。这个游戏惟一的遗憾，可能就是游戏制作公司本身实力上的问题，造成了游戏本身的底气不足。在玩的过程中小翔不止一次地想过，如果这个游戏是由任天堂或是 Capcom 制作的话，绝对是一款一流 ACT！在现在的游戏界，空有一番创意而不懂如何包装游戏的话，也是难以赢得广大玩家的青睐的。

评论人：翔 Lotus　　评分：8

音乐节拍

PSP ■SCE■MUG

这款以线上下载形式发行的 MUG 最大特点是玩家通过自己的记忆棒，选择喜欢的 MP3 歌曲作为游戏中的曲目，这就意味着可以不再拘泥于传统 MUG 作品中翻来覆去总是以既定的几首歌作为游戏曲目的局限了。如此高的自由度，要是玩家拥有的 MP3 歌曲，统统可以将之打造成自己独一无二的专属游戏曲目，对于像笔者这样喜欢华语歌曲的玩家来说无疑是一件好事，因为以往的 MUG 中，除了少数街机和网游类 MUG 作品，鲜有华语歌曲在游戏中作为曲目出现在游戏中。而现在，如果你愿意，甚至可以用《易中天品三国》的 MP3 录音来进行游戏。

不仅是自由度方面与普通MUG有差别，传统 MUG 中可以依靠“背版”来熟悉关卡的方法在这款游戏中也行不通了。游戏中即便是同一首歌，每次游戏时的鼓点顺序也不尽相同，因为下次游戏时会重新读取曲目，所以想依靠多次的练习来熟悉规律是没可能了。这就更加强调玩家对“节拍”的掌握，依靠对音乐本身旋律的反应来赢取高分并获得成就感。

音乐游戏的画面就不多说了，小成本制作也不指望多么华丽，但 PSP 的宽屏玩起这种游戏还是很舒服的。操作也相对比较简单，使用“□△○×”加上方向键的“左右”基本就可以应付最高难度之前的三个模式了。气槽满后可以按下 L 键发动的特殊效果后画面上就变得华丽多了，当然得分也会增加。R 键可以复制前一个动作，虽然我个人觉得用处不大，但在最高难度下，应该还是很有用的吧？

作为一款低成本的游戏作品，本作创意与游戏性兼具，值得大家一玩。

评论人：黑妹控　　评分：8

本栏目文章仅代表作者观点，与本刊立场无

话梅杂志&3DM-SMV

文 NW 混沌の霸主 编 LIKY 美编 咕噜

流星洛克人2 狂战士×忍者·狂战士×恐龙

流星のロックマン2 ベルセルク×シノビ・ベルセルク×ダイナソー

NDS	Capcom	RPG	2007年11月22日	日版
	1人	256Mb	5040日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

流星洛克人2 Wi-Fi对战心得

对战一直是“《EXE》系列”的亮点。在反复地刷杂兵和BOSS以获得芯片后，玩家早已对AI控制的敌人失去兴趣，转而寻找现实世界的对手。而作为“《EXE》系列”的续作，《流星》很好地继承了这一点，而相对于前作，本作对战的意义被充分挖掘，从零件安装与羁绊之力直接挂钩，到Wi-Fi 50场才能开启的隐藏门，对战始终贯穿于流程中。可是毕竟人脑不比电脑，变化的招数也让对付AI战术的效果大打折扣。本次为大家带来的是本人的Wi-Fi心得以及常用战术分析，希望能帮助大家在网络上叱诧风云。

一、芯片的选择

对于芯片夹中最重要部分的标准芯片来说，首先要考虑的是芯片的命中率。对于那些直接锁定对手站位的芯片应该优先选择，比如S063、S075、S111等都是强力且易命中的芯片。其次是能否破防，S027、S102和S111都是常用的破盾芯片，但前两者使用时要注意别被反击。最后是能否牵制对手，这里就涉及到异常状态，后面再详细分析。

而对于MEGA芯片，因为本身是暗转芯片（即前几作中的“特写芯片”），命中率可以放心，所以择优前提为是否会产生无敌时间。首先是M033，虽然攻击力小，但是附带有将敌人封闭在水泡中的效果，牵制之余配合电系可以造成不俗伤害；其次是M003，击中对手瞬间可以解除对手的隐身，相比起S072更为实用。再者是是否能破防，M027和M039就有此效果，而M024及M030更能附带麻痹效果，还有M009，不过仅最后一击能破盾。最后是M042，虽然没有特殊效果，但是攻击力和攻击范围均是上乘，配合草地能有效地重创对手。

最后是GIGA芯片，每个版本只对应5张，但是可以通过星图改出其他版本的。因为GIGA芯片威力强大且易用，所以这里不再赘述。

话梅杂志&3DM-SMV

二、盾牌的使用

记得前作发售前有人感慨过："只能左右移动，躲攻击一定相当脑残。"而Capcom作为资深游戏厂商，不会考虑不周，因而盾牌的加入成为必然。但是盾牌发动时无法移动，很容易变成对手的活靶子，所以要谨慎使用。而盾牌也不是万能的，破防系芯片就能解除防御，所以平时主要还是靠移动躲攻击，盾牌主要是用来挡洛克炮。另外，我们可以利用对手贪枪的心态：如果回合开始时持有暗转芯片，不妨张开盾牌，对手常常会移动到同一排用洛克炮射击，此时再使用手上的芯片……对于一些直线型的芯片，此招能充分发挥它们的威力，

三、NC组合

NC是"《EXE》系列"的老传统，自《EXE3》开始就流传下来，虽然前作突然取消这一设定，但很高兴的是《流星2》又重新加入了NC。而相比《EXE》，数字的限制代替了拼图的变化，虽单调但变得更加方便。而结盟是提升NC上限的惟一方法，所以尽可能地和他人联线吧。经过通讯后上限最大可以提升到1300。

这里推荐几个NC：ファーストバリア（战斗开始张开10防护罩）、ファーストオーラ（战斗开始张开100力场）、アンダーシャツ（受致命伤时能剩下1HP）、スーパーアーマー（受伤无硬直）。

四、洛克人的各种形态

本作的3个变身各有所长，除了共同的可以抽取同一横行芯片外，ベルセルク蓄力为雷电波，有1秒麻痹效果，配合其他芯片甚至能令对手动弹不得，弱点木；ダイナソー本身有スーパーアーマー的NC效果，蓄力威力大而且能波及周围，弱点水；シノビ按↑+Y能释放替身，受攻击会反击，蓄力快，为3枚飞镖，弱点火。

三个形态各有所长，但是Wi-Fi中，ダイナソー的弱点尤其明显，水系高命中芯片太多，S021、S063、S066、S069都能轻易将变身解除，所以先融合为其他属性是比较保险的做法。但是不是说其他属性就是安全的，而要根据实际情况决定。

而本作最强变身ドライブキング（TK），在发布之初惹来不少非议，因为那造型明摆着就是DIGIMON中某合体DM的固化（一一B）。但是固归固，TK的实力没有辜负"史上最强岩男"的称号，除了没有弱点属性，3排的蓄力攻击也相当霸道，更无耻的是融合过程中所有芯片攻击力翻倍……可以说融合为TK完全能扭转战局。

话梅杂志&3DM-SMV

五、地形与异常状态附加

地形在《EXE》中一直是秒杀BOSS的要素之一，而前作中一度削弱了其作用，好在本作加入了大量的地形，让战术变得更加丰富。

各种地形中，草地配合火系CHIP能重创对手，而火系CHIP大多有高输出及大范围的效果，尤其是M042；麻痹和冰面则能限制对手行动以获得COMBO时间；沙地狱比较难应用，但是如果事先加入蓄力攻击附带沙地狱效果的零件，配合TK蓄力，效果不俗。而本作中，改变地形的芯片大多伴随回复己方场地的效果，比如S122、S123、S146、S147，合理利用能保护好自己。

附加各种异常状态也是对付敌人的有效战术，麻痹可以让敌人无法移动；冰封除了不能移动，受破防系伤害时威力还会加倍；水泡类似冰封，但是翻倍对象为雷系攻击。附加状态除了利用攻击芯片效果外，还可以在芯片后接续S149来麻痹对手，但是最好不要和S122一起放，否则只会造成浪费。

六、反噬

“《EXE》系列”一向有背叛型芯片，使用后对手界面会出现四个问号，假如对手使用了对应芯片就会遭到攻击。本作中保留了这类芯片，但是是以地形的形式，所以并非施加后就不能解除，所以上面提及的芯片更具有战略意义。本作的反噬型芯片种类齐全，S141、S142、S143、S144以及S145分别对应有属性的标准芯片、剑系芯片、回复型芯片、MEGA芯片和GIGA芯片，常备的话能有效封锁对手的攻击。

七、Wi-Fi豆知识

1.使用星图（除了蓝名卡片）后，在对战选项中自己的光标上有一颗星。

2.融合状态中，如果对手发动暗转芯片，此时点下屏融合的标志，可以直接释放对应变身的KFB攻击，代价是使用后强制解除变身。

3.变身状态下被克制属性击中只会解除变身，伤害不会翻倍。

4.エンプティーマジック攻击覆盖全属性，可以用来解除变身。

5.TK的融合只能维持3回合。

6.フロートシューズ（浮游鞋）的NC对S134～136、S141～145、S148无效。

7.随着WI-FI胜利次数增加，CHIP的星数会提升，最大能达到6星，但是回到标题画面就失效。

8.オーラ（力场）过一段时间后会消失。

虽然游戏发售已经有一段时间了，但Wi-Fi上的玩家依然不少，甚至有为999战而疲于奔命的。而我本人上Wi-Fi胜率在90%以上，上面的文章是自己的心得总结，希望能对奋战在Wi-Fi上的玩家提供一些帮助。

话梅杂志&3DM-SMV

火热秘技

栏目主持：盲先知

最近血压低的毛病又犯了，天天都头晕得要命。出去吃饭的时候发现兜里钱快花完了，第一反应就是按R+音符键把CM调出来，不过忽然想到金手指貌似对现实生活无效（= =）。有读者来信说金手指部分里的数字0和字母O不好区分，其实是这样的：金手指里使用的数字都是16进制的，出现的字母仅限于A–F这6个，字母O是不会出现的，所以那些“圈圈”肯定全部都是数字0。

NDS 戏剧迷宫 樱大战 缘因有你

日版 ドラマチックダンジョン サクラ大战 ～君あるがため～ 秘技

《不可思议的迷宫》的玩法+《樱大战》的人物，这样的组合着实不错，这让我等“《迷宫》系列”的玩家也和《樱大战》MM能来次紧密接触。游戏的难度虽然不高，但是对于没接触过“《迷宫》系列”的玩家来说系统还是有点复杂的，希望下面的秘技能帮助遇到困难的朋友。

○复制道具

以这个方法可以复制一些很稀有的道具，能够对迷宫中的冒险有很大帮助。具体的复制方法是回到基地后，把要复制的道具交给同伴，然后自己进入道具仓库再出来，找到同伴将道具取回。这时不要做其他行动，直接和旁边的另一位同伴对话，先选择一同行动，再立刻要求其待机。这时再与先前携带道具的同伴对话就会发现她身上又出现了一个道具，复制成功！

○快速升级

游戏中可以获得一种叫做“レベルラクラック”的道具，作用是喝了之后等级+3，如果将其附加上祝福状态（使用祝袋等）的话效果就会加强，如果事先服用了“バッチリン”则还能使药品的效果加倍，如果配合前面的道具复制大法就能让角色等级快速提高。

NDS 番外王魂

日版 バンガイオー魂 秘技

游戏只有区区几MB的容量，但是却能包含如此丰富的内容，实在是不简单。整个游戏有很多地方都能体现出制作者的优秀创意，像是一些关卡的设计就让人拍案叫绝。游戏的通信方式也非常独特，下面就让我们了解一下。

○关卡传输

虽然游戏中已有一百多个关卡等待玩家挑战，不过游戏仍然支持玩家自己制作具有自己创意的关卡，做出的关卡也可以与身边的朋友交换。不过这款游戏交换的手法十分特别，是由一台NDS发出声音，另外一台NDS用麦克风接收，这样就能完成整个关卡的传输过程。不过游戏并不支持Wi-Fi连接，这样就无法与远方的朋友传输关卡了吗？不，我们可以用较大音量将发送端发出的声音录到电脑或手机里，再传给远方的朋友，然后对方用较小的音量在耳机或音箱里播放，并用NDS接收就可以了。如果整个过程中没有什么噪音干扰的话就能够成功将关卡传输。

话梅女夫&3DM-SMV

下面为大家加入NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器“Cheat Code Editor”，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS 召唤之夜

日版　サモンナイト　金手指

○Game ID：YSMJ 4FE9849D

金钱最高
02169B4C 000F423F

全道具
D5000000 00320001
C0000000 0000001D
D6000000 0216A2D0
D4000000 00000001
D2000000 00000000
2216A35C 0000001E

全武器
D5000000 00320001
C0000000 000000D0
D6000000 02169B50
D4000000 00000001
D2000000 00000000
2216A350 000000D1

全饰品
D5000000 00320001
C0000000 0000008F
D6000000 0216A070
D4000000 00000001
D2000000 00000000
2216A358 00000090

全防具
D5000000 00320001
C0000000 00000066
D6000000 02169EB0
D4000000 00000001
D2000000 00000000
2216A354 00000067

NDS 太鼓之达人DS 7岛大冒险

日版　太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险　金手指

○Game ID：YWVJ CC38800B

全衣服出现
022AC278 FFFFFFFF
122AC27C 00001FFF

全太鼓音色出现
122AC282 0000FFFF

全隐藏歌曲出现
122AC280 0000FFFF

得分与评价最高
022AC320 0001869F
222AC285 000000FF

全头饰出现
022AC270 FFFFFFFF
122AC274 00000FFF

全关卡出现
022AC22C FFFFFFFF
022AC230 FFFFFFFF
022AC234 FFFFFFFF
022AC238 FFFFFFFF

NDS 机动战士高达 00

日版　机动战士ガンダム 00　金手指

○Game ID：YG7J 93340ED5

HP无限
6218F294 00000000
B218F294 00000000
000002E0 00064000
D2000000 00000000

蓄力槽全满
6218F294 00000000
B218F294 00000000
00000310 00096000
D2000000 00000000

SH槽无限
6218F294 00000000
B218F294 00000000
000002E8 00000000
D2000000 00000000

TH槽无限
6218F294 00000000
B218F294 00000000
000002FC 00000000
00000304 00000000
D2000000 00000000

弹数无限
6218F294 00000000
B218F294 00000000
200002A0 00000063
D2000000 00000000

隐藏机体出现
2217C38D 00000020

战术支援100%且支援无限
E217C418 00000010
00000000 00000000
00000000 00000000

话梅杂志&3DM-SMV

狩猎季节2G篇 第3话

画廊

绘 licut

http://blog.sina.com.cn/licut

话梅杂志&3DM-SMV

http://blog.sina.com.cn/licut

话梅杂志&3DM-SMV

掌机游戏综合发售表

SOFT RELEASE SCHEDULE

在NDS玩家中拥有较高知名度的S·RPG《光辉圣约》即将于本月中旬推出续作。《光辉圣约2 意志》在画风上继承了前作的唯美风格，在系统方面则会进行进一步强化，希望游戏的成品在可玩性方面能比前作更高。《BLEACH 灵魂升温5》是该系列在PSP上的第5款作品，新角色、新系统的加入应该会令原作FANS为之心动，能够继承前作的记录也是一个挺吸引人的设定。

发售表阅读提示

1.本发售表中发售日下方的信息从左到右依次为中文译名、发售厂商、游戏类型以及日／美元价格（中文名下方的是日／英文原名）。
2.以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。
3.红色字体为受瞩目游戏。

NINTENDO DS

2008年5月15日			
光辉圣约2 意志	MMV	S·RPG	5040日元
ルミナスアーク2 ウィル			
渥太利亚迷宫	Compile Heart	A·RPG	5040日元
ダンジョン オブ ウインダリア			
麻将指南DS	每日Communications	TAB	5040日元
麻雀ナビDS			
2008年5月22日			
茶犬的房间DS3	MTO	SLG	5040日元
お茶犬の部屋DS3			
幻梦之塔与剑之规章	Success	RPG	5040日元
幻梦ノ塔ト剑ノオキテ			
13岁的Hello Works DS	Digital Works Entertainment	AVG	3990日元
13岁のハローワークDS			
绯色的碎片DS	Idea Factory	AVG	5040日元
绯色の欠片DS			
创造职业棒球队	SEGA	SLG	5040日元
プロ野球チームをつくろう!			
海格力斯的荣光 魂之证明	Nintendo	RPG	4800日元
ヘラクレスの荣光 魂の证明			
2008年5月29日			
前线任务2089 疯狂边界	Square Enix	S·RPG	5040日元
フロントミッション2089 ボーダー オブ マッドネス			
无限边境 超级机器人大战OG传说	NBGI	RPG	6090日元
无限のフロンティア スーパーロボット大战OGサーガ			
丧尸式 英语力苏生术 死亡英语	SEGA	ETC	3990日元
ゾンビ式 英语力苏生术 ENGLISH OF THE DEAD			
2008年6月5日			
99滴泪	NBGI	ETC	3990日元
99のなみだ			
DS山村美纱悬疑作品 舞妓小菊 记者凯瑟琳 葬礼师石原明子 飞舞在古都的三朵花 京都杀人事件簿	Tecmo	AVG	3990日元
DS山村美纱サスペンス 舞妓小菊 记者キャサリン 葬仪屋石原明子 古都に舞う花三轮 京都杀人事件ファイル			
2008年6月12日			
世界因我而转	Global A Entertainment	RPG	5040日元
世界はあたしでまわってる			
2008年6月19日			
鬼魂力量 创世	Idea Factory	SLG	5040日元
スペクトラルフォース ジェネシス			
2008年6月26日			
多卡邦之旅 友好地对决吧	Sting	TAB	5040日元
ドカポンジャーニー なかよくケンカしてっ			
狼与香辛料 我与赫萝的一年	Ascii Media Works	AVG	5040日元
狼と香辛料 ボクとホロの一年			
寒蝉鸣泣之时 绊 第一卷·祟	Alchemsit	AVG	3990日元
ひぐらしのなく顷に绊 第一卷·祟			
达比赛马DS	Enter Brain	SLG	5775日元
ダービースタリオンDS			
拼图世界 大激斗！拼图大战英雄	日本一Software	PUZ	5040日元
ジグソーワールド 大激斗！ジグソーヒーローズ			
魔界战记 魔界王子与赤之月	日本一Software	S·RPG	5040日元
魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月			

BLEACH 第三幻影 BLEACH ザ・サード・ファントム	SEGA	S・RPG	5040 日元
模拟大楼 DS The TowerDS	Digi Toys	SLG	5040 日元
大合奏 兄弟乐队 DX 大合奏バンドブラザーズ DX	Nintendo	MUG	4800 日元
2008 年 7 月 3 日			
利克与约翰 消失的两幅画 リクとヨハン 消えた2枚の絵	fonfun	AVG	4800 日元
七日死游戏 ナナシ ノ ゲエム	Square Enix	AVG	5040 日元
2008 年 7 月 17 日			
勇者斗恶龙 V 天空的新娘 ドラゴンクエスト V 天空の花嫁	Square Enix	RPG	5490 日元
噩梦骑士 ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Sting	RTS	6090 日元
2008 年夏			
AWAY 混乱的迷宫 AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	RPG	5229 日元
蓝龙 PLUS ブルードラゴン プラス	AQ Interactive	RTS	5980 日元

PLAYSTATION PORTABLE

2008 年 5 月 15 日			
BLEACH 灵魂升温 5 BLEACH ヒート・ザ・ソウル5	SCEJ	FTG	4980 日元
2008 年 5 月 22 日			
大战略 VII 超越 大战略 VII エクシード	System Soft Alpha	SLG	5040 日元
2008 年 5 月 29 日			
瓦尔哈拉骑士 2 ヴァルハラナイツ2	MMV	A・RPG	5040 日元
永恒大陆提尔纳诺 悠久之仁 ティル・ナ・ノーグ 悠久の仁	System Soft Alpha	A・RPG	5040 日元
CLANNAD CLANNAD	Prototype	AVG	6090 日元
秋之回忆 メモリーズオフ	5pb.	AVG	5040 日元
秋之回忆 2nd メモリーズオフ 2nd	5pb.	AVG	5040 日元
2008 年 6 月 12 日			
MEDICAL91 携带版 MEDICAL91 for Portable	Takuyo	AVG	6090 日元
2008 年 6 月 19 日			
超级机器人大战 A 携带版 スーパーロボット大战 A PORTABLE	NBGI	S・RPG	6615 日元
2008 年 6 月 26 日			
剑、魔法与学园物 剣と魔法と学园モノ	Acquire	RPG	5040 日元
玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版 + マナケミア 学園の炼金术士たち PORTABLE +	Gust	RPG	5040 日元
水月 携带版 水月 ポータブル	GN Software	AVG	5040 日元
胜利海报 6 2008 ウイニングポスト 6 2008	Koei	SLG	5040 日元
2008 年 7 月 10 日			
战神 落日的悲怆曲 ゴッド・オブ・ウォー 落日の悲怆曲	Capcom	ACT	5240 日元
2008 年 7 月 17 日			
高达 激战宇宙 ガンダム バトルユニバース	NBGI	ACT	5040 日元
2008 年 7 月 24 日			
罪恶装备 XX 重音核心 PLUS ギルティギア イグゼクス アクセントコア プラス	Arc System Works	FTG	3990 日元
无限轮回 梦归古城 インフィニットループ 古城が见せた梦	日本一 Software	AVG	5040 日元
英雄传说 空之轨迹 the 3rd 英雄传说 空の轨迹 the 3rd	Falcom	RPG	5040 日元
2008 年 7 月 31 日			
梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	SEGA	A・RPG	5040 日元
2008 年			
异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	售价未定

近期掌机资源下载列表

下载页地址：http://www.levelup.cn/zjw

游戏更新区

2008年4月22日～2008年5月4日

在度过了一段艰难期后，这段时间NDS上又推出了几个比较有意思的作品。比如《太鼓之达人DS》、《召唤之夜》等等。而PSP上却只有《魔唤精灵》这一款撑场面，稍微显得寒碜了一点。不过想必《怪物猎人 携带版 2G》的风潮还没有过去，大家就耐心等待一段时间吧。

NDS ROM

编号	版本	名称	容量	编号	版本	名称	容量
XXXX	日	梦猫DS	512Mb	2248	欧	火柴棒谜题	64Mb
XXXX	日	高达纹章	512Mb	2247	欧	终极挑战	128Mb
2268	美	川边垂钓 树荫谷的流水之歌	512Mb	2246	美	终极挑战	128Mb
2267	美	梦幻弹球3D	512Mb	2245	美	美国职棒大联盟 2008 梦幻全明星	512Mb
2266	美	柯瑞当家	256Mb	2244	美	口袋妖怪不可思议的迷宫 时之探险队	512Mb
2265	欧	高校音乐剧2	512Mb	2243	美	口袋妖怪不可思议的迷宫 暗之探险队	512Mb
2264	日	侦探神宫寺三郎DS 永不消失的心	512Mb	2242	美	高校音乐剧2	512Mb
2263	欧	埃及祖玛 法老王的挑战	64Mb	2241	日	高校受验 英单语1900	1024Mb
2262	欧	七大奇迹	128Mb	2240	欧	纸牌DS	64Mb
2261	欧	艾莉与艾洁冒险	64Mb	2239	欧	命令与毁灭	64Mb
2260	欧	双重序列 Q病毒入侵	64Mb	2238	欧	我的驯马场	128Mb
2259	日	DS温泉悬疑系列	1024Mb	2237	欧	溜冰公主	512Mb
2258	日	火影忍者 疾风传 忍列传II	512Mb	2236	欧	数字填图	64Mb
2257	日	名侦探柯南 消失的博士与找碴之塔	256Mb	2235	美	少年僵尸 异形侵略	256Mb
2256	日	咬屁虫的音乐课程DS	512Mb	2234	欧	虚伪的轮舞曲	512Mb
2255	日	正义双侠DS 惊心动魄大作战	512Mb	2233	欧	改造节奏大战 龙剑战记	512Mb
2254	日	召唤之夜	1024Mb	2232	欧	国际象棋	64Mb
2253	日	我们是化石挖掘者	1024Mb	2231	欧	地下台球	64Mb
2252	美	美妙世界	1024Mb	2230	欧	美妙世界	1024Mb
2251	欧	秘密档案 通古斯	512Mb	2229	美	喷火式战斗机英雄 皇家空军传说	128Mb
2250	日	太鼓之达人DS 7岛大冒险	512Mb	2228	美	动物游戏会	128Mb
2249	欧	小画家DS	256Mb				

PSP ISO

名称	版本	容量大小	名称	版本	容量大小
极致桌上游戏合辑	欧	47MB	神秘事件携带版 八十神薰的挑战	日	1536MB
世界七大奇迹	欧	109MB	SNK经典街机合集 VOL.1	日	925MB
钢铁侠	美	431MB	魔唤精灵 携带版	日	308MB
埃及祖玛2 法老王的挑战	欧	37MB	史酷比！谁在看谁?	美	384MB
极限滑雪4	美	490MB	BLEACH 灵魂升温5 试玩版	日	6MB
虹吸战士 搏击行动	欧	53MB	王国冒险	美	36MB
模拟乐园 惊奇世界2 云霄飞车	美	532MB			

影音更新区

本辑推荐电影必定非《新世纪福音战士新剧场：序》莫属了，无论之前是否看过《EVA》的动画版，这样一部制作精良的剧场版都足够拥有让每一位ACG爱好者都认真欣赏一遍的理由。

影音更新列表

名称	影片格式	名称	影片格式
爆炸头武士（全5集）	720MP4	史前一万年	480MP4
见龙卸甲	480MP4	新世纪福音战士新剧场：序	480MP4
国家宝藏2 秘密之书	480MP4	龙珠特别篇 另一个未来的故事	480MP4
最后的朋友	480MP4	龙珠特别篇 挑战弗利沙的Z战士	480MP4
异邦人无皇刃谭	480MP4	香港电影金像奖获奖影片展播	480MP4

话梅杂志&3DM-SMV

软件更新区

4月份的掌机软件业很热闹。大众期盼的3.93 M33固件终于放出，而且这个固件并非出自M33小组之手。国产播放软件PPA也有改进版推出，加入了对MP4视频的支持。针对PSP上无法同步显示歌词的问题，有玩友推出了PSP LyricShow Player软件，能够播放音乐的同时显示歌词。NDS方面，英语阅读软件Will再出新版。NDS上最好的SMS、GG模拟器ApprenticeMinusDS也同时浮出水面，喜欢老游戏的玩家不要错过。

PSP软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
PSPKVM	PSP用JAVA模拟器	V0.3.2	Parachute	怀旧GW游戏	VTest
Nerv OS	PSP用操作系统	V1.7	Jazz JackRabbit	自制动作游戏	V0.02
PSPMediaPlayerAdvance	MP4播放器	VTest	PSP LyricShow Player	PSP音乐歌词软件	V0.7

NDS软件更新列表

名称	类型	版本	名称	类型	版本
DeSmuME	PC用NDS模拟器	V0.8	Lameboy	NDS用GB、GBC模拟器	V0.11
Will英语阅读小助手	英语阅读辅助软件	V1.2	ApprenticeMinusDS	NDS用GG、SMS模拟器	V0.2.6
jEnesisDS	NDS用MD模拟器	V0.7			

中文游戏区

NDS

忍者龙剑传 龙剑	TGBUS汉化组
完整汉化了游戏所有的剧本，并针对早期版本的一些BUG进行了修正，汉化速度和质量值得肯定。	

模拟人生2 放逐	SJF君
《模拟人生2》最新的一部资料片，其玩法和风格与《迷失蔚蓝》十分相似。这个汉化版是由SJF君一人完成的，目前还有一部分汉化内容未完成。	

BLEACH DS 驰骋苍天的命运	DN汉化组
虽然直到现在才推出系列第一作的汉化版确实有点晚，但无可置疑的是本作的确是NDS上数一数二的格斗佳作，有汉化的必要。	

欢迎来到动物之森	动森联合汉化组
《欢迎来到动物之森》的汉化真可谓是一波三折，从2006年10月宣布汉化以来，这个大坑整整填了1年半才终于完成。到底汉化质量怎么样，还是让玩家们去评判吧。	

本下载列表包含2008年4月22日~2008年5月4日所有资源更新内容，请到《掌机王SP》下载更新页进行下载。红色所标记的为推荐下载资源。

话梅杂志&3DM-SMV

精彩内容导视

醒目

超级玩家

《MHP2G》黑角龙速杀影像

继前两辑“口袋光环DVD”里为大家放送了迅龙和熔岩龙的挑战视频，此次我们将狩猎目标锁定在角龙身上，作为系列的最强的怪物之一，角龙家族的实力在《MHP2G》里有明显提升，为了让大家能够彻底了解狩猎角龙的要点，此次厚道地为大家准备了太刀VS角龙、大剑VS角龙这两份影像，好了，废话不多说，就让我们一起去欣赏凉宫虚和雷文的精彩表演吧！

游戏展望台

喜欢“《机战》系列”的玩家都在期待的一部作品《超级机器人大战A 携带版》于近日公开了最新的游戏影像，让我们通过一幕幕热血沸腾的动画去体验钢之魂的独特魅力。除此之外本次还准备有即将与玩家们见面的迷宫RPG作品《渥太利亚迷宫》的介绍视频。

展现最新力作的独特魅力，各种预告影像让您先睹为快！

新作特搜队

本辑为您介绍NDS平台上一款改编自热门漫画《火影忍者 疾风传》的格斗游戏《火影忍者 疾风传 忍列传II》，游戏追求简单的操作、爽快的战斗，适合各个层面的玩家。另外，在PSP上登场、移植自PC平台的《魔唤精灵 携带版》以其出众的游戏性赢得不少S·RPG爱好者的赞誉，也让我们来看看本作的影像。

近期掌机游戏全面收录，为您打造绚酷的视觉盛宴！

火热试玩区

虽然近期两大掌机平台都没有大作撑腰，不过一些二线作品的素质相当优秀哦。这次为大家带来的有《召唤之夜》、《我们是化石挖掘者》等三部作品的详尽介绍。

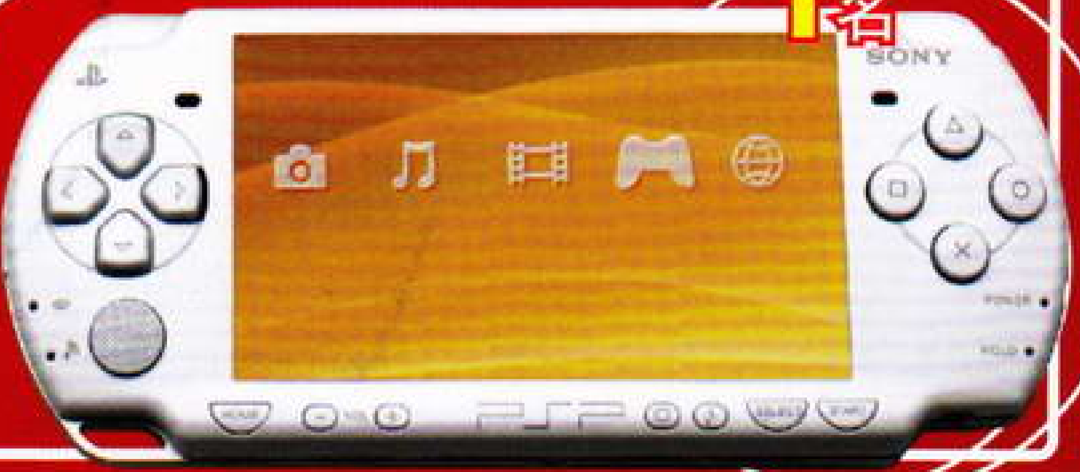
乌冬：《召唤之夜》是PS时代末期Banpresto在该平台上推出的一款S·RPG作品，游戏因清新的风格和独树一帜的系统而受到玩家的喜爱，如果您之前错过这部作品，那这次推出的NDS强化复刻版是“补课”的好机会。想知道新生版的《召唤之夜》有什么变化吗？那么就随我的演示影像去看一看吧。

3DM-SMV

掌机王SP 幸运大抽奖

特等奖

NDSL主机 1名



新版 PSP-2000主机 1名

一等奖

EZ5 烧录卡 2名

M3DSR烧录卡 2名

SC DS 烧录卡 2名

二等奖

天籁“二重奏”耳机 BH-MUL03004 2名

SC-SD 震动版烧录卡 2名

SC-miniSD 烧录卡 1名

北通新版PSP微型线控耳机 BTP-6235 2名

三等奖

北通新版PSP保护胶套 BTP-6224 1名

北通新版PSP保护膜 BTP-6221 1名

北通新版PSP电池组 BTP-6266 1名

NDSL时尚皮包 BH-DSL09207 1名

NDSL记忆棉包 BH-DSL09212 1名

新版PSP保护双雄 BH-PSP02610 1名

参与方式：只要在2008年5月29日前（以邮戳时间为准）剪下本辑“掌门人SP”栏目中171页右下角的印花并贴在信封背面或明信片背面，寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(邮编730020)，您将有机会获得以上奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第88辑上公布，敬请关注。

本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站

龙漫电玩

ezflash EZflash小组

黑角电子有限公司

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

北通 BETOP

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

话梅东志&3DM-SMV

掌机王猎人小组倾力打造

为您解析《MHP2G》的方方面面

系统指南+详尽资料工具书+各种独家内容

你需要的一切都能在这里找到！

5月中旬

全国上市

完全中文版资料
全BOSS详细狩猎心得
全区域素材采集大全
武具完整打造路线&性能一览
下、上、G级任务攻略要点及可获得报酬等完整收录
各种详实内容
为您带来最权威的狩猎指南

国内达人玩家联袂打造精彩狩猎之旅
新增BOSS+难点BOSS一网打尽
热血影像尽在“热血封龙DVD G”

ISBN 7-88527-225-8
9 787885 272258 >

本手册随盘附赠不能单独销售　掌机王SP口袋光环定价：8.8元

话梅杂志&3DM-SMV